昭和63年4月15日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第8号通巻45号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

1 ドラゴンクエスト最新情報 2 堀井雄二さんが答えるドラクエQ&A
3 大好評!!ドラクエ終了者のためのドラゴンクエストIIIマスターズクラブ



シミュレーションゲーム入門 総★集★編 1 信長の野望 2 武田信玄 3 独眼竜政宗

★最新ソフト徹底紹介 ディープダンジョン3／双截龍／彷魔が刻／燃えろプロテニス／仮面ライダーBLACK

キャプテン翼 ★アドベンチャーゲームQ&A ビーバップハイスクール／横浜港連続殺人事件／R-タイプ

★好評連載 小説ウィザードリィ／PCエンジンクラブ／バグボーイクラブ

1988 Vol.8 4月15日号

アクション神聖紀



磐若（はんにゃ）
大きな体で刀と雷を使い攻撃してくる。後ろからの攻撃に弱い。

魔僧兵（まぞうへい）
プレイヤーが水平位置に並ぶと、ふんどうの付いた棍棒を武器に攻撃してくる。

仁王（におう）
凶王寺の門番。プレイヤーの約2.5倍もの背丈で、棍棒をふりかざし攻撃してくる。

妖魔大僧正（ようまだいそうじょう）
妖術、知力にたけている。杖から雷を発射し、分身の術や飛行術を使って攻撃してくる。

火具土（かぐづち）
火の邪神で、口から火を吐く。山の奥深く築かれた邪宴舞台で、アシュラナータを待ち受けている。

幽鬼（ゆうき）
巨大な金棒を振りまわし、口からかまいたちを吐きながら攻撃してくる。



煩悩も砕け散る超常武

不動明王

ふどうみょうおうでん





天下初の3メガビット

アシュラナータ

不動明王の血をひく伝説のヒーロー。聖なる力をもつ「七支刀」を手に、闇の陰謀に立ち向かう。

3メガビットが、全く新しいゲームを誕生させた。ここは地獄か、極楽か。闇を駆けぬけ、天空を翔びまわるスーパーアクションゲーム。現実から黄泉の国へ至る12のステージ。各ステージの最後には手強いボスキャラクターが待ちうけている。次々と現れる敵たちを素早い身の動きと強力な武器、呪術でやっつけろ。伝説のヒーロー「アシュラナータ」と一体になり、竹やぶに、鐘乳洞に、城内に、次々とかわるステージを突き進め。

物語

三宝荒神を現世に蘇えらせ、その力で天下支配をもくろむ黒翁。その闇の陰謀を封じるため、聖なる剣「七支刀」を手に不動明王の血をひく「アシュラナータ」が立ち上がる。行く手には、磐若、魔僧兵、仁王などの十二神邪鬼が待ちうける。不動明伝承書に伝わる武器・呪術を手に入れ、立ちはだかる邪鬼たちを討ち倒し、三宝荒神の復活をはばめ。

これが、スーパーアクションだ。



より高いジャンプ力、よりスピーディな動き、今までにないスーパーアクション。



敵を倒し、武器・呪術を手に入れる。その度に、戦闘能力が増してくる。



鮮やかな舞台をバックに、巨大キャラクターとの死闘。

好評発売中

標準小売価格5900円

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

本社／東京都千代田区平河町2-5-3 〒102

タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000

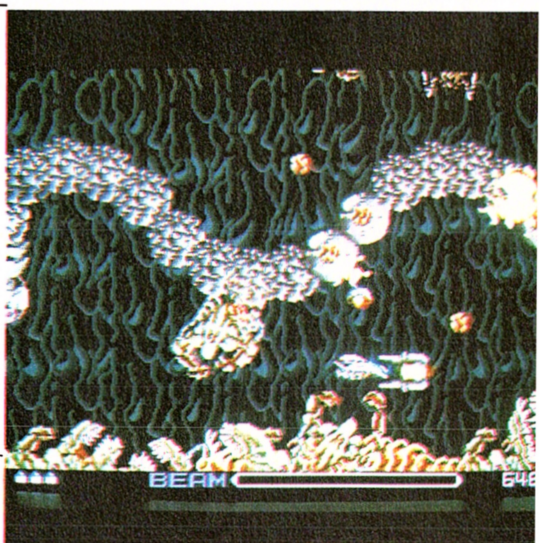
高松☎(0878) 33-6340

もくじ

ドラゴンクエストⅢ 3大特集



ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

2月10日以来続いている「ドラゴンクエストIII」旋風。次にファミコン界に旋風を巻き起こすのは何か？ 先のことばっかり考えてしまう今日この頃です。



今回の注目ソフト

画面はまだ未発表。にもかかわらずイキナリ10位の「スーパーマリオ3」。アクションゲーム人気の復活なるか？
※画面は「スーパーマリオ2」のものです。

読者がえらんだほしいソフト

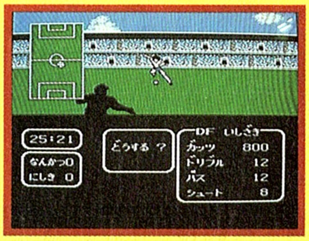
「ファミコン必勝本」Vol.7のアンケート・ハガキより——

TOP 30

アンケート・ハガキの「ほしいソフト」の「ドラクエIII」のポイントが、序々に「おもちゃ店売れ筋」での人気に移っていってるのがよくわかるね。まだまだ手に入らない人も多いと思うけど、こうなったら、あせらずゆっくり楽しむべし。それにつけても「キャプテン翼」の勢いはスゴイ。全体にポイントが分散してきたのも今回の特徴だね。

巨星墜つ!! キャプテン翼堂々の第1位獲得！スーマリ3TOP10入り！

昨年の9月18日号に初登場いきなり第一位から約半年にわたって王座を独占してきたドラゴンクエストIIIだが、発売後1ヶ月半にしてついにその座をキャプ翼に譲った。集計時点での出荷本数は250万本程度と推測されるが今後どれくらいのびるかも興味津々。シミュレーション戦国三人衆は安定。フリ・コマは意外な健闘。初登場トップ10入りのスーパーマリオ3は根強い人気を見せつけてくれたこの夏一番の期待作!! さて激動のトップ30次号を刮目して待て！



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	3	キャプテン翼	テクモ	216
2	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	202
3	2	信長の野望 全国版	光栄	162
4	5	独眼竜政宗	ナムコ	155
5	6	ビー・バップ・ハイスクール	データイースト	122
6	7	双截龍	テクノスジャパン	106
7	4	ディープダンジョンIII	スクウェア	102
8	9	武田信玄	ホット・ビィ	86
9	12	フリートコマンダー	アスキー	56
10	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	51

順位	前回	タイトル	メーカー
11	8	スーパーリアルベースボール'88	バップ
12	10	ナムコクラシック	ナムコ
13	—	ベストナインプロ野球スペシャル(仮称)	アスキー
14	14	めぞん一刻	ボーステック
15	15	1943	カプコン
16	20	3Dホットラリー	任天堂
17	22	ウィザードリィ	アスキー
18	19	飛龍の拳2	カルチャーブレーン
19	21	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ
20	—	イース	ビクター音楽産業
21	16	不動明王伝	タイトー
22	—	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ
23	25	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
24	—	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ
25	—	怒II	ケイ・アミューズメントリース
26	26	Might and Magic	学研
27	27	サラダの国のトマト姫	ハドソン
28	—	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海
29	—	魂斗羅	コナミ
30	—	アスピック	ボーステック

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

ドラクエIIIは、ま、いつもの通りの指定席をキープ。日曜日だけの発売なのに、余裕の1位です。日曜学校の先生、買えなくて残念ですね。

さて、一躍上昇は「信長の野望」。光ってます。パソコン版みたいに息の長いシンクロナイズドスイミングソフトになるでしょうか。成り行きに注目しましょう。

それと「アルカノイドII」が好ダッシュ。「ナゾラーランド第3号」は再浮上。「横浜港～」に「ファミリー～」も堅調。固定ファンのいるソフト強し、です。（ヒラ坊）



売り上げでは、まだまだ堂々1位を驀進中の「ドラクエIII」。でも、そろそろ予約や行列なしで買えるようになったみたいだね。めでたし、めでたし。

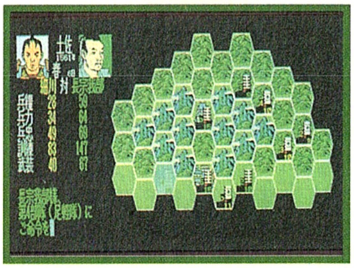
順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス
2	—	信長の野望 全国版	光栄
3	—	アルカノイドII	タイトー
4	4	ファミリースタジアム'87	ナムコ
5	7	ファミリーサーキット	ナムコ
6	2	エキサイティングサッカー	コナミ
7	8	鉄腕アトム	コナミ
8	3	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
9	6	横浜港連続殺人事件	データイースト
10	—	ナゾラーランド第3号	サン電子

●パソコンゲーム TOP 10

1位はもういいかげんお馴染みの『信長～』。正直いってこんなに息の長いソフトってのは見たことがありません。まるで海女さんのようなシミュレーションですねえ。2位の『ハイドライドIII』も根強い人気です。しっかしこう同じソフトばかり売れたんじゃこっちはネタに困りますな。

さて今回の注目株はコナミのMSXソフト専用ユーティリティ『新10倍～』。コナミのゲームをより楽しむための機能（不可欠な機能とのウワサも……）が満載された代物で、コナミ人気を実感させられます。（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	1	信長の野望 全国版	光栄/MSX、PC-8801・9801シリーズ、X1他
2	2	ハイドライドIII	T&Eソフト/PC-8801SR・FR、MSX、MSX2
3	—	新10倍楽しむカートリッジ	コナミ/MSX
4	6	YAKSA	ウルフチーム/PC-8801SR・FR、FM-77AV
5	4	太平洋の嵐	ジー・エー・エム/PC-9801・8801シリーズ
6	3	プロ野球FAN	日本テレネット/MSX2、PC-8801SR・FR他
7	—	三国志	光栄/PC-9801シリーズ、MSX、MSX2 他
8	5	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ/PC-8801シリーズ 他
9	9	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト/PC-9801シリーズ 他
10	10	ブロンズパック(ハイドライドII・IIIセット)	T&Eソフト/MSX



超ロングセラーの「信長の野望」。ますます快調の連続1位です。

●アーケードゲーム TOP 5

アップライト・コックピット型ゲームの順位を見てください。そうなんです。前回とまったく変らずです。

半年～1年前はプレイヤーもメーカーも「体感ゲームっ!!」と大騒ぎだったのに、今は沈静化。インカム（マシンが稼ぐお金）も減り気味なんだって。早くも体感ゲーム衰退説を唱えるお方もいるそうだが、なんとかドリームマシンを生みだしてほしいものだ。

さて、『スーパー魂斗羅』『パドルマニア』がテーブル型で初登場。こちらは次号から激戦が予想される。（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ヘビーバレル	データイースト
2	1	ストリート・ファイター	カプコン
3	3	ソニックブーム	セガ
4	-	スーパー魂斗羅	コナミ
5	-	パドルマニア	SNK

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	アフターバーナー	セガ
3	3	フルスロットル	タイトー
4	4	サンダーブレード	セガ
5	5	オペレーションウルフ	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

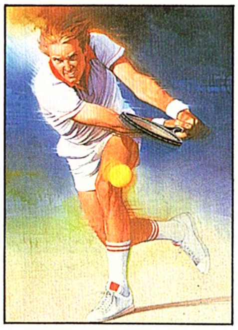
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

少ない！　4月に発売たれるソフトが本当に少ないのです。というわけで、今回は、ディスクライターでの書き換えが決定した、なつかしの名作3本の特別レビュー付きです。

4月1日〜4月15日発売スケジュール

日付	タイトル	メーカー
4/5	独眼竜政宗	ナムコ
8	彷魔が刻	東宝
8	双截龍	テクノスジャパン
8	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ
14	3Dホットラリー	任天堂
15	仮面ライダーBLACK	バンダイ



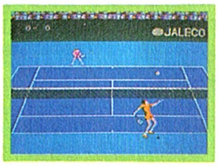
■ジャレコ　■カセット
■4月8日発売(1M+1M)
■¥5500

燃えろ！プロテニス

"燃えろ！"シリーズ第2弾。リアルなグラフィックとサウンドがウリ。ちなみに審判コールは英国式発音とか。（音声チップ搭載）

●キャラの動きと音声のリアル感。これはもう涙モノです。特にスマッシュをバシッと決めたときの爽快感は、ウ〜ン、素敵。クサイ判定に抗議するなんちゅー演出も忘れてないし。ただ対戦モードで奥のコートになると、マイキャラが見えなくなるときがあるってのは、チトいただけないな。（ニョクマム古橋）

●"プロテニス"を意識してか、テレビ中継で試合を見ているような画面づくりが印象的。音声チップによるコールもリアル感を増してくれます。ただ当たり判定の甘さだけは直してほしかった。あと、ボールの左右の打ち分け等が打つタイミングだけで決まるので大雑把な試合になってしまうのが残念。（マッキー）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■テクモ　■カセット
■4月中旬発売（1M+1M）
■¥5500

キャプテン翼

人気アニメのゲーム化。普通のスポーツゲームとは異なって、RPG風のコマンド選択方式によってゲームが進む。新感覚の要素大。

●まさかこんな形式のサッカーゲームになるとは!! が最初の感想。キャラに頼らない作り手の意地を感じるなぁ、が次の感想。でも、このおもしろさってゲームじゃないな、アニメだな、が最新の感想だ。徹夜でハマるタイプじゃない。1時間やってスパッとやめられる良さと物足りなさの両方がある。（ヒラ坊）

●巷ではキャプテン翼のファンなどといわれとりますが、根も葉もない作り話です。で、そんな僕がやっても面白いんだからやっぱりスゴイ。必殺シュートの演出で、3カットに分けてボールが迫ってくるそこなんか、思わず「おおッ！」と声が出ます。だからファンって呼ばれるのかはあ。（ベニー松山光）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■バンダイ　■ディスク(両面)
■4月中旬発売
■¥3300

仮面ライダーBLACK

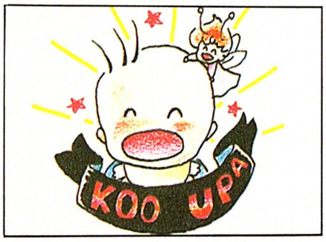
現在テレビ放映中の人気者。仮面ライダーBLACKのアクションゲーム。ジャンプ・キックのリアルな動きに工夫がほどこされている。

●宙返りシーンがとても凝ってる。後方2回宙返りがピタッとキマる、床運動なら9.90が固いところだ。でも惜しむらくは「仮面ライダーBLACK」は床運動じゃなくてゲームなので実際のところ評価点は辛くなる。なかでも、宙返りの機敏さのわりに歩くのが遅いのと、敵の単調な攻撃はいただけません。（ヒラ坊）

●暗黒結社ゴルゴムを叩き潰すために、色々な怪人たちと戦っていくというストーリー。このてのゲームは、応々にしてストーリーがあってないようなものだが、やはりストーリーがあった方がよい気がする。BLACKが多様な技を持っているのはよいのだが、少々操作が面倒くさい気がする。（スッシー保坂）



項目	評価
難易度	★☆☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



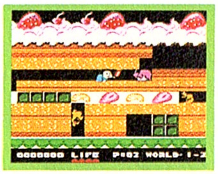
■コナミ　■ディスク（両面）
■4月22日発売
■¥3300

バイオミラクル ぼくってウパ

オーソドックスな面クリタイプのアクションゲーム。ただし、ゲームの設定はユニークで主人公ウパは赤ちゃん。女の子向きかな？

●一応、ゲームの系統からするとスーパーマリオBros、夢工場のラインに連らなる正統的ファミコンアクションゲームなのだが、私にはイマイチ面白くなかった。スピード感に欠けるのだ。女の子、低年齢層をターゲットにしたんだろうけど、アクションゲームとしてのリズムまで無くしちゃね…。（ハルク）

●ハイハイしてる赤ちゃんに、クッキー・ケーキのお菓子のステージ。女の子の大好きなアイテムがいっぱいなのに、何故かなじめない。やっぱり赤ちゃんはアクションゲームの主人公としては無理があったんじゃないかしら。もどかしさだけが印象に残っちゃってはウパちゃんもかわいそう。（マッキー）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

ディスクライター最新情報

ロムの人気ゲームがディスクに登場！



シェーッ！うれしいザンス。たとえていうならおそまつくん。古くて良いものは良い！というわけでレトロの波はファミコン界にもおよんだのだ。え？何のことだかわかんない？このあいだファミコン買ったばかりのきみかあ。まー、そこにすわってよくお聞き。今を去ること5年前、はじめてのファミコン・ソフト「ドンキーコング」が任天堂から発売されたんだ。当時はゲームセンターに行かなきゃできないゲームが家庭のテレビでできるっていうことで、これはちょっとビックリもんであったのだ。同時に発売されたのが「ドンキーコングJr」「ポパイ」。これ持ってる人がいたらきっと尊敬されちゃうぞ。貴重なんだよね。

ゲーム名	メーカー	発売日
ドンキーコング	任天堂	58年7月
ツインビー	コナミ	61年1月
グーニーズ	コナミ	61年2月

それはともかく、初期のファミコン・ソフトといえば、最近のもののようにむつかしくなく、誰でもすぐにはじめられるわかりやすいものが主流だったんだ。

今回、任天堂のディスク・ライターで書き換えができることになったソフトも誰でもが親しめる名作がそろった。初期の傑作「ドンキーコング」、コナミの名作シューティング「ツインビー」(61年1月発売)、同じくコナミの大ヒットアクション・ゲーム「グーニーズ」(61年2月発売)はファミコンをはじめたばかりのキミなら一度はかならず体験してほしいものばかりだ。なんとこれらがたったの500円で書き換えられるんだから人生しあわせってもんです。このあと、どんなソフトがラインナップにあがってるかは今のところ未定だけど、たとえば「F1レース」「ゼビウス」「スパルタンX」「エキサイトバイク」「ロードランナー」「忍者くん」「デビルワールド」あたりは今でもけっして古くないし、ぜひとも書き換えに入れてほしいもんだ。何はともあれよかったよかった。

書き換え記念 スペシャル・レビュー

ツインビー



■書き換え中　■片面

ナベにフォークにイチゴにナイフ。ユニークな敵キャラと美しいグラフィックで人気を呼んだシューティングゲーム。

●本格的シューティングゲームなのに、美しいグラフィックとユニークなキャラ設定で女の子に人気のあったツインビー。2年前のゲームなのに〝古さ〟は全然感じさせない。ウィンビーとのコンビで2P同時プレイの楽しさを教えてくれたのもこのゲームだったような気がする。（ハルク）

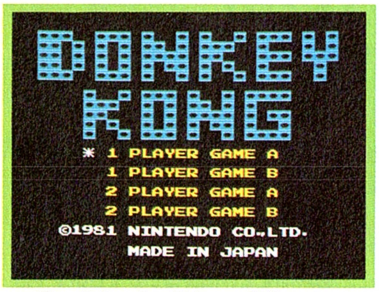
●はっきり言って、これが2年前のゲームだなんて信じられない。それぐらい、今でも十分楽しめてしまうシューティングゲーム。敵キャラが、ナベやドンブリ、ナスビなんて、なかなか〝カワユイ〟。決して簡単ではない、手ごたえのある1本。まだ、やったことのない人は、1度やるべき！（スッシー保坂）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

ドンキーコング

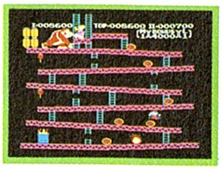


■4月8日書き換え開始　■片面

一画面完結型の面クリタイプのアクションゲーム。障害物を避けながら、階上の父コングを助けるのが目的。

●レビューを書くために改めてプレイしたんだけど、やっぱおもしろい。定められたルールがわかりやすいのがいい。自由落下や斜面を転がるタルに、コングの脚力・腕力が挑む。ゲームの中できちんと物理学が成り立っているから、こんな空間が「ある」と信じこめてしまうんだよね。さすが名作。（ヒラ坊）

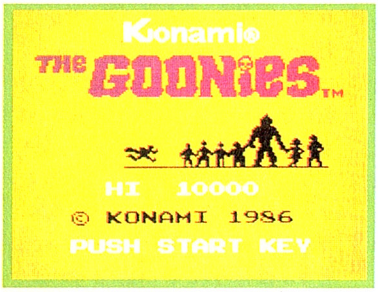
●誰もが皆狂ったようにコインをつぎこんだゲームだよね。キャラの動きは抜群だし、何よりもこの手軽さが最高だと思う。なぁ～んかゲームしたいな～、って時自然に手が伸びてしまうかっぱえびせんゲームと呼びたい。今こそこういうゲームが求められている。（DEKU）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

グーニーズ

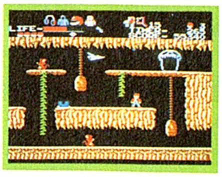


■4月8日書き換え開始　■片面

大ヒットした映画「グーニーズ」のアクションゲーム。もちろん、マイキャラはマイキー、敵はフラッテリー一家。

●あのスーパーマリオBrosと双璧をなす名作アクションゲームだ!! …とまではいかないにしろ、今も老若男女を問わず楽しめる好ゲームであることは間違いない。バラエティー豊かなアイテム群と迷路的マップを持つゲームフィールドには、コナミFCゲームの原形を見ることができる。（ハルク）

●本誌創刊号を飾ったアクションアドベンチャーゲームの代表作です。映画のゲーム化としてベスト1の出来。女の子に人気があった。グーニーズIIより数段おもしろかった。など数々の栄光があります。グラディウスとは反対側のコナミらしさがにじみ出てるのも好きです。あ、あとBGMも良かった。（ヒラ坊）



難易度	★★◐☆☆

操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

●インフォメーション●

INFORMATION

発売後約2ヵ月、マスコミで様々な報道がなされた「ドラゴンクエストIII」。その報道について、みなさんの疑問に少しでも答えたい。今回のインフォメーションはちょっとハードに迫ってみました。

NEWS ニュース

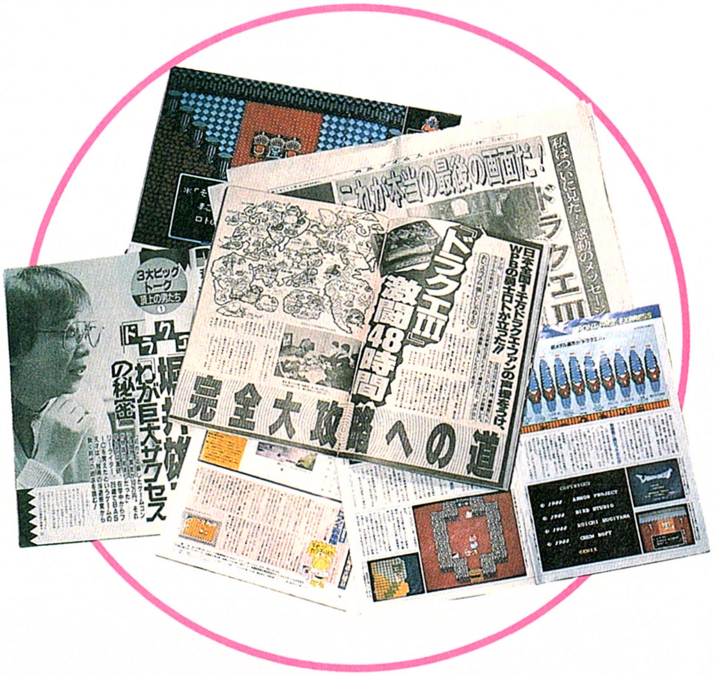
社会現象となったドラクエと報道するマスコミの姿勢

今や、ドラクエIIIはゲームの世界を飛び出し、日本という一つの社会を動かしている。この事実は、〝ドラクエ現象〟に乗っかったマスコミの数や載せている記事の量をみても一目瞭然だろう。だが、そのマスコミの側に現在、モンダイが起きている。読者のみなさんも知っていると思うけど、一部のマスコミで、ドラクエの内容に関して〝行き過ぎ〟ているところがあるんだ。このページでは、そのモンダイ点を明らかにして、みんなと一緒に考えていきたいと思う。

ちょっとやりすぎじゃない!?ドラクエ報道

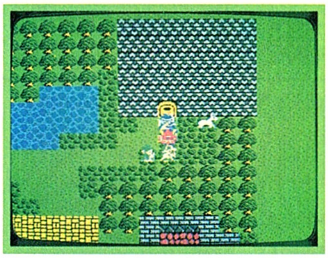
「どーして、普通の週刊誌か雑誌では、必勝本がまだやっていない部分の、ドラクエの記事が載っているんですか?」

今回、このモンダイを取り上げるキッカケになったのは、上のようなみんなの声がとっても多かったからなんだ。まず、みんなのこうした疑問に答えることから始めて、順を追って説明していこう。



たくさんの報道

多くのマスコミがドラクエを報道した。「読売」や「日経」といった新聞は発売日の熱狂ぶりを伝え、「プライムタイム」や「デイトライン」といったTV番組では、堀井雄二さんらの製作者



サイドの苦労を放送した。また、普段は、ゲームなどはほとんど取り上げたことのなかった一般週刊誌（〝一般誌〟という）が、ドラクエの記事を載せだした。「週刊朝日」、「週刊宝石」、「フラッシュ」、「週刊プレーボーイ」…etc.である。

モンダイは、この中の〝攻略法〟の記事であり、ここに行き過ぎた内容がある。極端な例を上げると、「F誌」や「N紙」のように、エンディングをだしているものもある。（全部がやり過ぎているわけではなく、良識ある一般誌も、当然、あります）他にも、エンディングまでを解説した、〝攻略のウラ本〟なるものも、すでに出回っているという。

記事の内容と自主規制

こうした状況では、自然に、みんなに冒頭の疑問が浮かぶだろう。「なぜ、必勝本にはゲーム後半の攻略法が載ってないんだろう」、という。

まず、ハッキリさせたいのは、ドラクエに限らず、ゲームの紹介記事には規制があるコト。発売日を計算に入れて、この号にはゲームのこの部分は載せない、といったコトで、この規制を

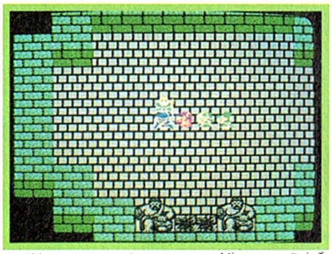


どうやって決めるかというと、まず各メーカーがどうしたらゲームをより楽しんでもらえるか、を考えながら要望という形で各FC誌に出してくるのだ。つまり、〝このゲームのココは難し過ぎるから困っている人のために教えよう〟とか、〝ココはまだ知らせない方が楽しめるな〟という風に考えるワケ。だから、むやみにゲームの先を載せたりすることはないんだ。特に、ドラクエのような正統派RPGは、謎解きとストーリーを楽しまなければ、その魅力は半減してしまうから、規制ということも、他のゲームより、微妙になってくる。したがって、謎解きの楽しみはみんなとっておいて、先に進むよりも、楽しみ方のアドバイスをしよう、この考えに基づき、各FC誌は自主規制しているのだ。

マスコミへ一言

ゲームに対する規制は、やはり必要だ。ゲームを作るメーカー、それを紹介する雑誌編集部、そして実際にプレーする読者のみなさん。繰り返すが、この三者にとって良質なゲームを大事にするために存在するのだから。

「他のいろんな雑誌では、ドラクエを最後までやっているころもあるけれど、



必本は、まだ載せないで下さい」（兵庫県の斉藤真二）、このような声がたくさんあるほどに、思いを強くしている。

他の一般誌のやっているコトは確かに度を超えている。ゲームというモノがわかっていない、と言われても仕方がないだろう。

今度の、この行き過ぎ報道に対し、発売元のエニックスは、記事を作った編集部を著作権侵害として告訴する方針だという。ただ、初日100万本で足りる、と発売本数の目算を誤ったエニックスが、一般誌の攻略法公開について、対策が甘かったことも事実だろう。

以上、ちょっとエラそうに書いてきたけど、ゲームと雑誌のおかれている状況が少しはわかってもらえたと思う。

ファミコンは生まれてから日が浅く、大人たちの認識も低い。レベルの高いゲームをみんなで応援し、映画や小説と並ぶ表現手段として確立させれば今回のような事件は再び起こらないだろう。

GOODS グッズ

接続不用のすぐれものだ。

ファミコンって大好きだけど、どーもあのテレビに接続したりするのがめんどうでなーんていってる人いませんか？4月末にホリ電機から発売される「HORI BOX」(予価1980円）はそんなあなたのためのすぐれもの！なんとテレビのアンテナ線にホリ・ボックスのコードをひっかけるだけでファミコンの電波をテレビに送れます。アンテナ端子への接続は不用だし、もちろんＲＦスイッチもいらなくなります。ファミコンのない友達のところで遊ぶときなんかとっても便利。家に２台以上テレビがあっても取りはずしがかんたんだから自由に移動ができてとてもラクチン！世の中進歩したものね。



NEWS ニュース

米国、人気ゲームTOP5

ＮＥＳ (Nintendo Entertainment System)が大ブームの米国だけど、アーケードゲームの人気も相変らず。現在米国での人気ソフトのＴＯＰ５は、

・アップライト・ビデオ
1　オペレーションウルフ(タイトー)
2　ダブルドラゴン(タイトー)
3　クォーターバック(レーランド)
4　テクモボウル(テクモ)
5　アフターバーナー（セガ）
・ベストソフトウェア
1　シノビ（セガ）
2　ツインコブラ〈究極タイガー〉（ロムスター）
3　エージャックス（コナミ）
4　ロードブラスター（アタリ）
5　パイロス〈ワードナの森〉（タイトー）

米国はアップライト中心なので、まったく同じというわけじゃないけどオペレーションウルフ・アフターバーナーの人気は日米共通。このゲームの話をすれば米国でもすぐに友達ができそうだ。(「ゲームマシン」第328号より）

NEWS ニュース

キャプテン新ゲームサービス

キャプテン（文字図形情報ネットワーク）システムを使った会員制のゲームサービスがいよいよスタート（アクセス社)。今までもオセロ・ポーカー・ルーレットなどのゲームはプレイできたが、会員制で相手を特定でき、継続プレイが可能になったのは初めて。しかも、相手と対話型のゲームを楽しむこともできる。つまり、米国で大人気のパソコン通信用ゲーム「ハビタット」と同様、ゲームの中に複数のプレイヤーの参加が可能になり、しかもゲームの中で会話や対戦することができるのだ。

今回実施されるのは「通信ポーカー」。利用者を含めて４人が一画面でプレイ。遠く離れた相手と電子メールを使って話し合いをしながらゲームができる。結果が記録されるので再度のプレイもＯＫだぞ。ゲームは有料で１回あたり100〜200円。まだまだ普及度が低いキャプテンシステムのこと、米国のパソコン通信ほど話題になるとは思えないが、ゲーム界に刺激を与えてくれたのは確かなようだ。

PRESENT プレゼント

ファン必携、Wステッカー

小説や友の会など本誌でも根強い人気をもつ「ウィザードリィ」。ファンのみなさんが泣いて喜ぶプレゼントのお知らせ。末弥純氏のＧＲＥＡＴＥＲ ＤＥＭＯＮのイラスト・ステッカーをナント300名にあげちゃうのだ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢を書いて、〒102 東京都千代田区麹町５−５−５ ＪＩＣＣ出版局　ファミコン必勝本編集部まで。締め切りは４月15日（当日消印有効)。ウィザードリィ狂、ウィザードリィ・オタッカーならぜったいに見逃せない、ファン証明のステーカーをぜひ。



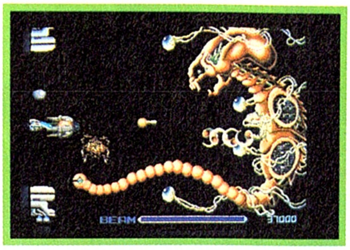
EVENT イベント

PCエンジン20台が君を待つ

ＰＣエンジンで「Ｒタイプ」をプレイしてみたいなあ…。そんなキミは横浜高島屋へ集まれ！　４月５日(火)まで「PC ENGINE祭り」が開催されてるぞ。連日、11時〜「加トちゃんケンちゃん」１時〜「ビクトリーラン」、３時〜「Ｒタイプ」のゲーム大会が行なわれる他、毎日スペシャルイベントが用意されてる。イベントのスケジュールは以下の通り。

１日(金)　高橋名人サイン会
２日(土)　「がんばれ！キッカーズ」の作者、ながいのりあき先生サイン会
３日(日)　「つるピカハゲ丸」の作者、のむらしんぼ先生サイン会
４日(月)　川田名人サイン会
５日(火)　島田名人サイン会

各日とも午後２時から先着100名まで参加を受けつけてるぞ。「光と音のファンタジーワールド」も同時開催中。



MACHINE マシーン

鈴鹿にニューマシン登場!?

日本で初めてＦ１レースが開催されて話題になった三重県鈴鹿サーキットの遊園地に2つのニューマシンが登場。「サーキットカットR400」はＦ１感覚のレーシングフォルムが魅力の鈴鹿遊園地最速のゴーカート(１人のり)。「ホットロッド」はウィリー感覚の走行が楽しめる最新マシンだ。「ホットロッド」の方は東京多摩テックにもお目見えしたぞ。鈴鹿サーキットでは開催日等のお問い合わせを受けつけているぞ。ＴＥＬ0593−78−1111(代)まで。本格的レース感覚を一度味わってみては？

PRESENT プレゼント

艦隊セットがもらえるっ！

アスキーのシミュレーション・ゲーム「フリートコマンダー」の発売を記念して、ゲームに登場する戦艦や空母のプラモデルが艦隊セットでプレゼントされるぞ。商品についてるアンケートハガキに答えるだけでＯＫ。Ａ賞10名には1/700スケールの大和、長門、赤城、吹雪、伊−16など全部で13点、Ｂ賞3名には1/350スケールの戦艦大和があたる。〆切は５月31日（当日消印有効)。ゲームもとっても良くできてるし実際にプラモデルを作りながらゲームを楽しめば気分ももりあがります。



ALBUM アルバム

ポリスターからGM発売！

ポリスターレコードからGM第一弾が４月21日に発売されるぞ。ゲームタイトルは「ソーサリアン（日本ファルコム)」カセット￥2500、ＣＤ￥3000で、全ステージのGMにアレンジ・バージョンを追加収録したお得盤。また、ポリスターレコードでは、これから、年間数作品をデータム・シリーズと名づけて発売予定。次の作品も楽しみだね。



TELEVISION テレビ

ファミッ子大作戦

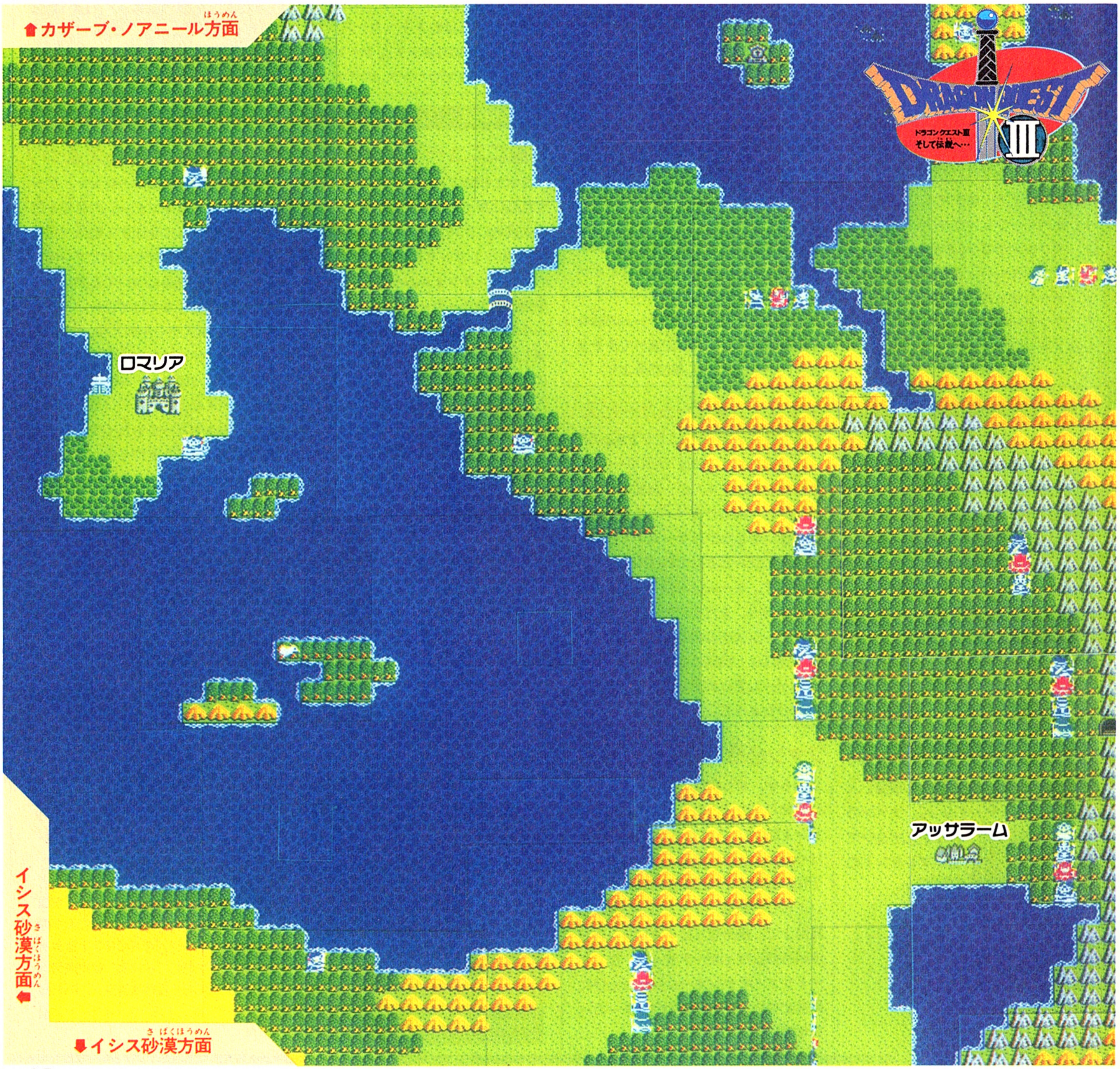
テレビ東京　毎週水曜　夜6時〜6時30分

4/1　放送時間の変更とともに、内容も一新。"マイケルにチャレンジ"では９人のプレイヤーがマイケルに挑戦。（６日「つっぱり大相撲」、13日「ドナルドランド」）"情報局"は毎回ゲストを迎えてのトーク。(今月のゲストはカケフ君）

4/8　"攻略塾"は授業形式で行う攻略法講座だ。(６日「ビー・バップ」、13日「ファイアーバム」)

ドラゴンクエストIII 冒険記6

ロマリア、カザーブ、ノアニールと冒険の旅はどんどん北上していった。そして今回は、一転して東へと進んでいく！　ロマリアの半島を抜け、東の橋を渡り、そこから東南の方向へ進んでいった先に、今回の目的地であるアッサラームの街があるのだ。
というワケで、アッサラームまでの道のりと街の詳しいデータをお届けするっ！



アッサラームの街

ドラクエIIIにある各街は、どこも何らかの特徴があるけど、ここアッサラームもなかなかのモン。ちょっと刺激的な出来事が、プレイヤーの心をくすぐるんだよね。これだからドラクエIIIって好きさっ！

昼と夜の2つの顔を持つ街だ

つまり、昼間のアッサラームと夜のアッサラームとでは印象がガラッと違うってこと。まず、昼間の街を味わったら、外に出て歩き回り、夜の街へ入っていこう。街はますます活気づいてるのだ。

教会	アリ
宿屋	28G
セーブ	ナシ
格闘技場	ナシ

道具屋

どくけしそう	10G
まんげつそう	30G

武器屋1

武器・防具名	値段
くさりかたびら	480G
てつのよろい	1100G
せいどうのたて	180G
てつのたて	700G
てつのまえかけ	700G
あぶないみずぎ	78000G

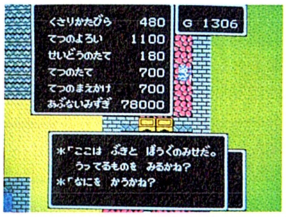
武器屋2

武器・防具名	値段
せいなるナイフ	200G
くさりがま	550G
てつのやり	750G
はがねのつるぎ	1500G
てつのオノ	2500G

道具屋1軒と武器屋2軒があるけど……

なんと武器屋2は夜しかオープンしていないヘンな店なのだ。

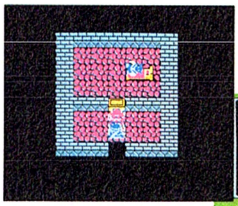
また、ほかの街にはない、ミョーな武器屋と道具屋もあるぞ……。



◀あぶないみずぎがあるけど、あまりに高い！

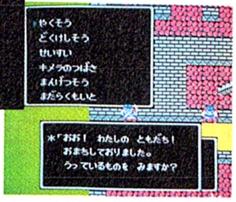


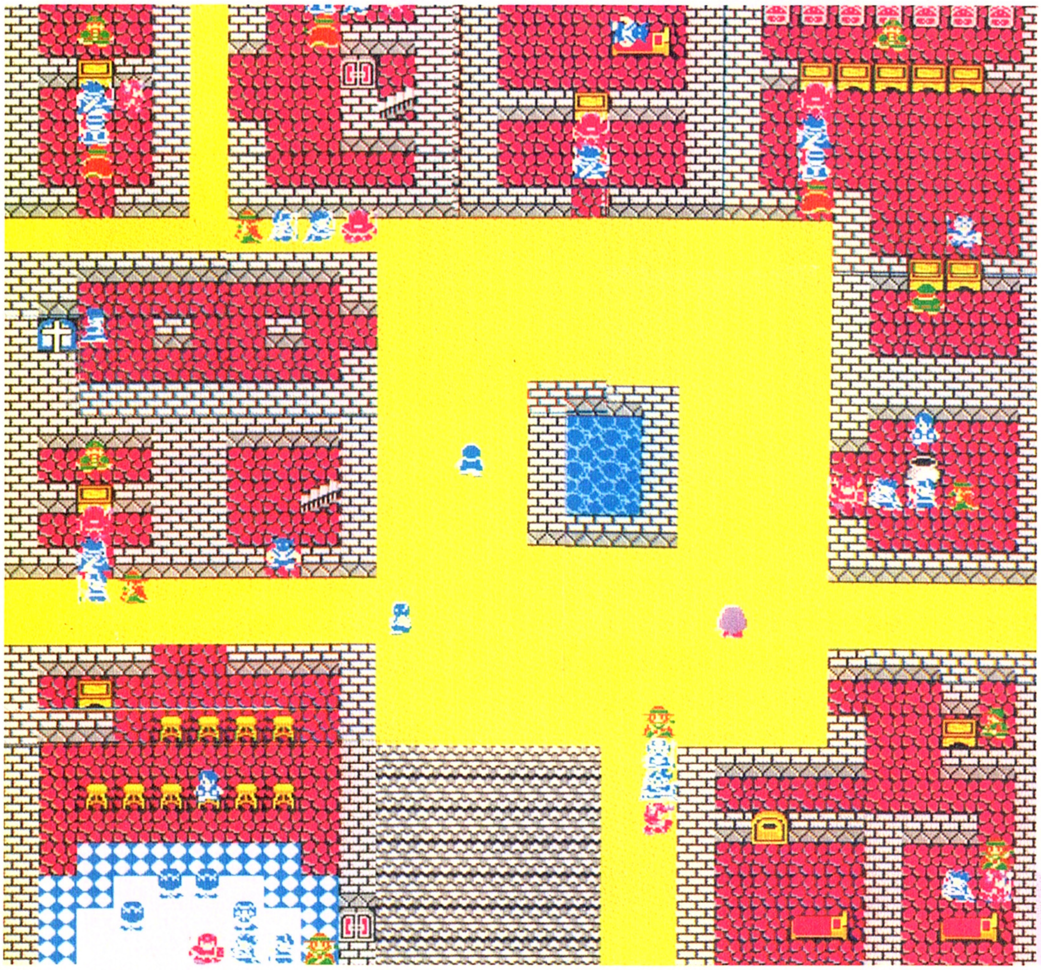
◀広いカウンターの割に、何も売っていない道具屋



▲街の中央奥にある武器屋2は、昼間来ても主人が寝ている……

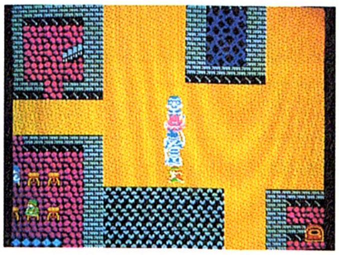
▼いつもとはメッセージのちがう商人がいる。どうなっているのかな？





夜のアッサラーム

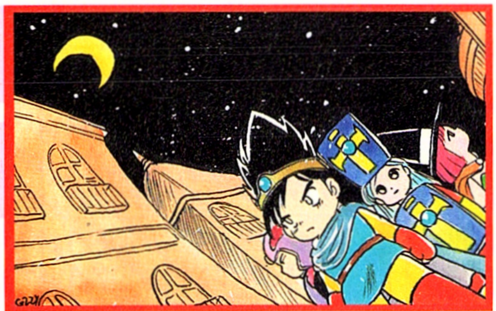
夜のアッサラームは昼間と変わりない数の人々がうろつき回っている。街に入ってすぐのところにいるオネーチャンや、夜しか開かない店、夜になって本番を迎える劇場など多種多彩。寝静まっている店とは一味違うんだよね。



▲こんなところにオネーサンが立ってるなんて。昼間はいなかったよね



▲名物ベリーダンスの劇場は夜になるとオープンする。楽しそう……



DRAGON QUEST III GUIDE

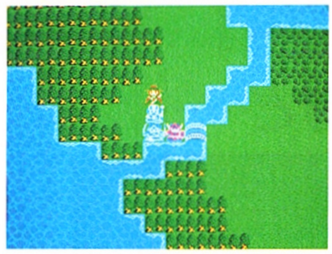
アッサラームの昼と夜

北紀行から一転して東へと進んでいく勇者たち。その手始めとなるのがアッサラームだ。昼間は役立ち、夜は楽しい。アッサラームはそんな街なのだ。でも、バラモスへの道のりは3分の１も来てないのよねえ……。遠いなァ。

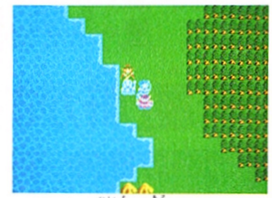
ロマリア〜アッサラーム 一東の橋を渡り、東南へ進んでいく一

アッサラームへ向かう時のレベルは、せめて勇者が16以上になっておきたい。16以下で突っこんでいって、痛い目に会わされるなんてことがよくあるからね。

ロマリアの半島を出たら、東に進んでいこう。橋があるはずだ。その橋を越えればアッサラーム地方だ。そこから東南へ進めば街があるぞ。



◀この橋を渡れば、そこはもうアッサラームの地だ！



▲なるべく平地を歩いていこう。敵の出現率が低いからね



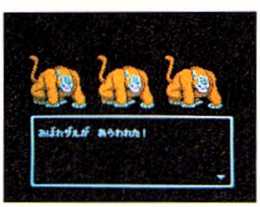
▲レベル15〜16の頃だとあばれザルの痛恨の一撃でやられることも

ロマリア近辺に現れる敵キャラ 一あばれザルの痛恨の一撃が……一

昼間

昼間に限ったことなく現れるのがあばれザルとキャットフライ。あばれザルは強力な攻撃力で、キャットフライはマホトーンの呪文で応戦してくるのだ。

ほかにも、ノアニール近辺で多く現れたバリィドドッグやギズモ、さまようよろいとホイミスライムのコンビ（どっちも複数）などが出現するぞ。



◀よくあるパターンがあばれザルX3だ



◀マホトーンバカのキャットフライ

夜

あばれザル、キャットフライは昼間と共通して現れる。それら以外で手強いのがバンパイア。ノアニールの洞窟で悩ませてくれたアイツだ。そのバンパイアが夜になるとキミたちにおそいかかってくる。ヒャドの呪文が脅威だ。

街の南西の森にはイシス地方に現れるミイラおとこやじごくのはさみが現れる。コイツらも手強い。



◀イシスに近い森ではこいつらも現れる



◀ノアニールの洞窟だけに現れるんじゃないのだ

対あばれザル

あばれザルは攻撃力が高い上に、すばやさもなかなかのもので、レベル16ぐらいだと先手を打たれることが多い。常にHPを満タン近くにしておくこと。痛恨の一撃でガサッとHPを持ってかれることもあるからね。

こっちの呪文は効きやすい。勇者、戦士を戦わせ、僧侶はバギ、魔法使いのギラが有効。



▲バギ、ギラ系ともによく効く



▲サルだけになかなかすばやく、逃げにくい

対キャットフライ

キャットフライはマホトーンバカである。MPのないキャラクターの魔法まで封じようとするのだ。だから、僧侶、魔法使いも呪文を使わずに攻撃に回ったほうがいい。

あばれザルほどじゃないけど、攻撃力も割と高く、痛恨の一撃もある。油断しているととんでもない目に合わされるぞ！



▲呪文は封じこめられてしまうので使わない



▲僧侶も魔法使いも通常攻撃するのが正解だ

対その他の敵

要注意なのはバンパイア。ヒャドの呪文はけっこうキツい！　複合で現れたら、まずバンパイアからやっつけてしまおう。

バリィドドッグのルカナンとあばれザルの攻撃の組み合わせにも注意。ルカナンをかけられたらスクルトで応戦か、速攻で倒せ！

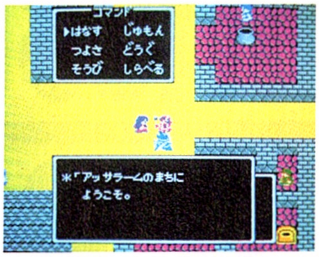


◀HPは低いけど、攻撃力が割と高いミイラおとこ。攻撃呪文がよく効くぞ！

アッサラームの街 ─昼と夜の2つの顔を持つ街なのだ─

昼間のアッサラームは何の変哲もない印象の街だ。ふつうに店があり、人々がいる。もちろん夜の変化を言ってくれる人もいるけど……。

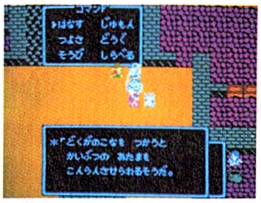
そのアッサラームは夜になると印象がガラッと変わる。夜でもにぎやかなのだ。まるで新宿歌舞伎町のよう（言いすぎかな）だ。楽しいよ、この街は！



◀どーも、ご歓迎ありがとうございます



▲なんとなく、いかがわしい発言だけど、こーゆーのって、スキ



▲夜じゃないと得られない情報もあるけど、ほんとはね…

謎の武器屋と道具屋

アッサラームは商人の街でもあるようだ。ふつうの道具屋や武器屋以外にも、道具屋、武器屋がある。だけどヘンなのだ。話しかけてみると、「あなたワタシの友達。売ってるもの見ますか？」と言ってメニューを見せてくれる。でも値段がない！　聞いてみると目ン玉が飛び出るような値段を言う。買えるワケねーだろ！



▲この慣れ慣れしいメッセージ！いきなり友達！って来ちゃうんだから。もちろん見せていただきますとも！



▲道具屋らしいけど、値段の表示がない。どういうことなんだろうね？

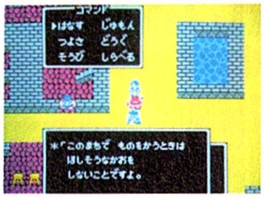


▲かなり強い武器を売ってるけど、こっちも値段の表示がないのだ！

さまざまな人々の話と街中の妙な劇場

当然のことながら、街中の人々に話を聞いておこう。次の目的地の情報が手に入るぞ。

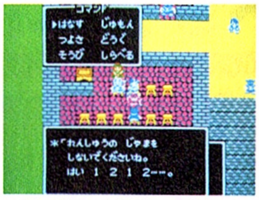
街の左下には劇場がある。昼間に行ってもやってないようだ。



▲このメッセージが、謎の道具屋、武器屋の秘密を握っている？



▲次なるターゲットは、どうやら砂漠の国、イシスのようだ



▲昼の劇場の観客席には男がひとり。踊り子の練習をしている



▲で、当の踊り子たちはなかなかガンバっております

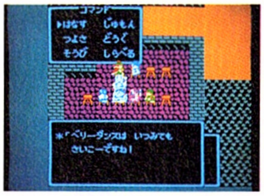
夜のアッサラーム。劇場も開くぜ！

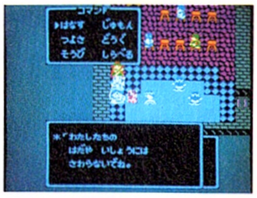
夜のアッサラームに入ると、まず立ち止まっているオネーサンが目につく。もちろん話しかけてみよう。その奥、昼間は寝ていた武器屋の主人は、夜になると起きて商売を始める。大したものは売ってないが。

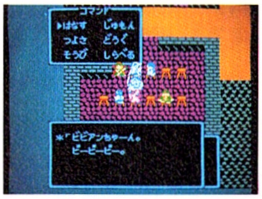
そして、昼間は練習しかしてなかった劇場がオープンしてるのだ。

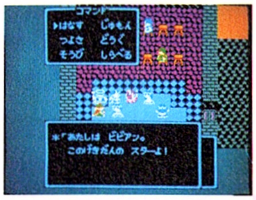
劇場といっても実際に踊るワケじゃなく、お客さんが入っていて、女の子たちがステージにいるだけのものだ。でもメッセージがそれっぽいので、踊っていなくても踊りを見せられてる気分になる。楽しいんだよね、これが。ビビアンちゃーん！

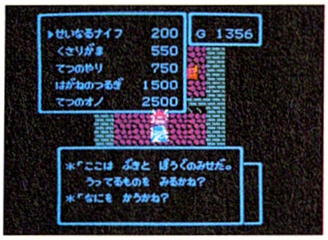
ところで、昼間は4人いたはずの踊り子が3人しかいなくなっている。どうやらステージ右にある扉の奥にいるようなんだけど、この扉はとうぞくのカギじゃあかない。どこかで、とうぞくのカギより1ランク高いカギを手に入れてこなきゃいけないようだね。とりあえず、次の目的地、イシスに行ってみよう。



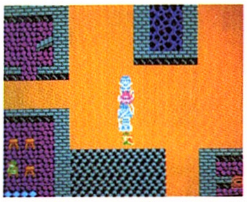








▲昼間は寝ていた店の主人は、夜になって商売を始めた。でもいまいちの品ぞろえだ



▲こんなところに女の子が。何やら怖しげな雰囲気が漂ってる



▲劇場オープン！　昼の練習の成果は出たかな？

Dragon Quest III MASTER'S CLUB



MASTER'S REVIEW Vol.2

季節は春、ドラクエも発売から2ヵ月が過ぎようとしているのに、いまだそのパワーは衰えを知らない。ドラクエのおかげで、睡眠不足という方も多いにちがいない。「春眠暁を覚えず」ってのはこのこと…のわけないか。

ドラクエはおもちゃ箱の楽しさ！

（文／北枕　獲）

オイラは"RPG"ってゆーのは、"マジック"と"アイテム"だ！と思っているワケだね。そして、お待たせの『ドラクエIII』なのであーる。60種類におよぶ呪文と120種類以上のアイテムなんだって。これって、なかなか感動的だよなぁ。とくにオイラが感激したのが、すっごく充実したアイテムたちなのだ。武器や防具はもちろんのこと、クリアするためにずぇったい必要なアイテムだとか、単なるお遊びアイテム、などなどなど。バラエティゆたかにそろってるとこなんか、最高だよな、やっぱし。初めてのアイテムを見つけたときとか、めったに出現しないアイテムを手に入れたときの、あのドキドキワクワクする感じ!! それってゲームをクリアしたときの感動に、まさるともおとらないんじゃないかなぁ。みんなも、そう思うんじゃない？

たとえば"へんげのつえ"なんてアイテムがあったよね。いやぁ、あれにはずいぶん楽しませてもらったもんね。なかでもスライムに変わったときは、大笑いしたもんだ。もちろんみんなも、メイッパイ遊んだだろ？　オイラなんかどーしても手ばなすのがおしくて、冒険の書をコピーしたもんなぁ。そのほかにも、使うとクシャミが出ちゃう"くろこしょう"とか、装備するとグラフィックが変わる"あぶないみずぎ"とか、こーゆーユーモラスなアイテムたちがつぎつぎに登場してきちゃうから、"使ってみる"楽しみってゆーのが大きかったんだよな、『ドラクエIII』は。

そうそう、アイテムとゆーと、かくし場所がつきものだね。今回も、探し出すのに苦労したものが、いっぱいあった。ホント、いままでのドラクエで体験した探し方を、フルに活用しなきゃなんないんだから……。もっとも、そこがまた楽しいトコなんだけどね。オイラなんかも"××××の××とか""〇〇の〇〇〇〇"なんかを見つけたときは、思わずニヤニヤしてしまったもんだ。そんななつかしいかくし場所と、「おおっ、これは！」と思う新しいかくし場所。これのバランスが、また、いいんだよね。こーゆー細かいトコまで気をくばってんのが、『ドラクエIII』のすごいトコなんだよな。なかなかできることじゃないよ、これは。

とゆーワケで、やっぱ『ドラクエ・シリーズ』は遊べるソフトだよね。こーなると、どーしても『ドラクエIV』を期待してしまうオイラなのであった……。

北枕　獲
ゲーマー兼ライター兼カメラマン。必本ではシミュレーションゲーム入門講座をターミネーター辻とともに担当。

そして僕はIIIをケナす……

（文／松岡賢治）

僕は、今、どこかにドラクエIIIの欠点がないかと探している。確かに、ドラクエIIIは僕達の過剰な期待に見事応えてくれた。やればやるほど面白さの奥行きが広がる、味わい深いゲームだ。

しかし、みんながこれ程までにホメまくると、ちょっとケナしたくなるのが人情である。ホラ、いるでしょ、アイドルのファンで、そのアイドルが売れてくると、急に悪口を言ったりするヤツ。それとほとんど同じですね。僕は、今、そうしたヒネクレ者と化しているワケなのだ。では、アラ探しを始めよう。

まず、呪文。数が多すぎて覚えきれなかった。IIのように使わない呪文があった気がする。アストロンなんていらな……くはないな。敵の攻撃パターンがつかめたからな。じゃ、I、IIで効かなくて役に立たなかったマヌーサは、IIIでもやっぱり役に立……つな。今回、はよく効いた。IIIでは、魔法使いや僧侶が呪文を覚えていくスピードと、対応するモンスターの出現するタイミングが絶妙で、こんな呪文があればうまく戦えるのに、と思っていると、そうした呪文が覚えられた。シャーマンとのマホトラ合戦なんて楽しめたよなぁ。

次に、船はどうか。IIでは、船を手に入れてからストーリーがバラバラになったよね。IIIでも、行ける町の順番が人によって違ってきたけど……、エート、特に欠点はないな。少なくとも、ヒントより先にその答えが見つかったりする失敗はなかった。〇〇〇に乗って空を飛ぶときも、そういう部分に気を使っていたと思う。でも、〇〇〇〇〇〇に乗ったときは、ホント、胸がアツクなったぜ。オッと、思い出にひたってないで、他のところを考えなきゃ。

わかりづらい、と言われたピラミッドの謎も、I、IIをやった人ならカンタンだろうし、幽霊船のヒントもちゃんとフォローされていた。ウーン、一つ一つ考えていっても、特に欠点は見当らないね。こうなると、工夫されているところばかり目立ってくるな。"冒険の書"なんてシャレてた。長過ぎる復活の呪文はウンザリするからね。アッ、でも、冒険の書がとぶ、というのはよく聞くな。二回とんでやめようと思った奴もいるし、中にはゲーム自体がとんだ人もいるという。これはマズイ、一つの商品として売るワケだから、ゲームのハードを完成させるのは基本的な条件だと思う。ゲームがとぶ、なんて他のソフトでは聞かないからな。次の「IV」は、完璧なハードで、いらぬ心配をせずに楽しみたいですね。

松岡　賢治
フリーライター。ファミコンからキャンパスライフまでなんでもこなすマルチライター。ファミコン誌から青年誌まで幅広く活躍中。

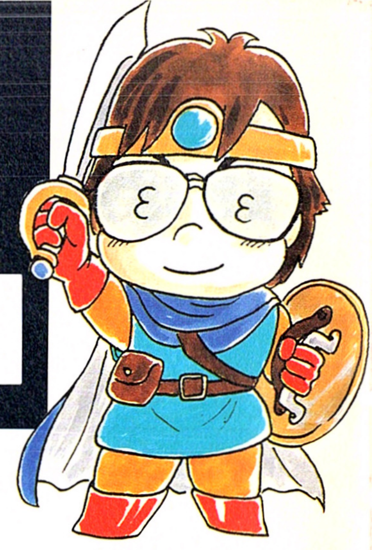
ドラクエについて知らないことはない

作者堀井雄二が

全国1000万人のファンに贈る

DRAGON QUEST III

ドラクエⅢQ&A

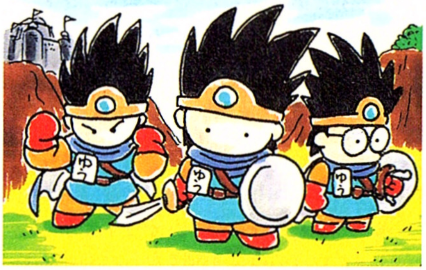


テレビにラジオ。はたまた雑誌に新聞と、今や一流のアイドル歌手並?の超タボー人、堀井雄二さんを迎えての『ドラクエⅢ　Q&A』。作者だけが知っているエピソードから、ドラクエⅣの話題まで一挙にお見せいたします!!

第1回目はこれだっ!!

Q ドラクエⅠ・Ⅱと同じように、ドラクエⅢも名前によって『強さ』が変わるんでしょうか？　もしそうだとすれば、私の名前って…。ぜひ、ドラクエ姓名判断をして下さい。　東京都ー坂井マキ

A マキちゃんの名前〝ドラクエ姓名判断〟によりますと…。う〜む、ごめんね、ボクの口からは、これ以上言えないよー。ゴシューショーサマ。っとゆーのは大ウソ。今回は名前で『強さ』が変わるってことはありません。名前を登録する時のスピードによって違ってくるのです。頭ばっかりいい子も、体ばっかりいい子もいるんです。もし、気になるようだったら登録したら強さ



も性格も一番ステキな人を選んであげるのもいいね。レベル・アップもランダム管理なので、早く呪文を覚える人もいれば、ラリホーですらなかなか覚えない人まででてくるんです。どちらにしても最後は同じようなもの。

Q ドラクエⅢの地名って、なにかどこかで聞いたことのあるようなのが多いですよね。やっぱり、世界地図なんかを参考にしたのですか？　ボクはそうと踏んでいるんですが。　福島県ー安部　覚

A ハイ、そうです。覚くんにしっかり土足で踏み込まれた感じがしますが。ワハハ。まっ、多少参考にしてますよ。

グリンラッドはグリンランドだし、ロマリアはローマとイタリアをくっつけたもの。いくつか地名からつけたものがあるけど、後は雰囲気で。たとえば、アッサラームはエジプトで「こんにちは」とゆー意味なのだっ!!　あんまり、かけ離れていると雰囲気出ないから、聞いた時になんとなく場所がわかる程度に参考にしているね。

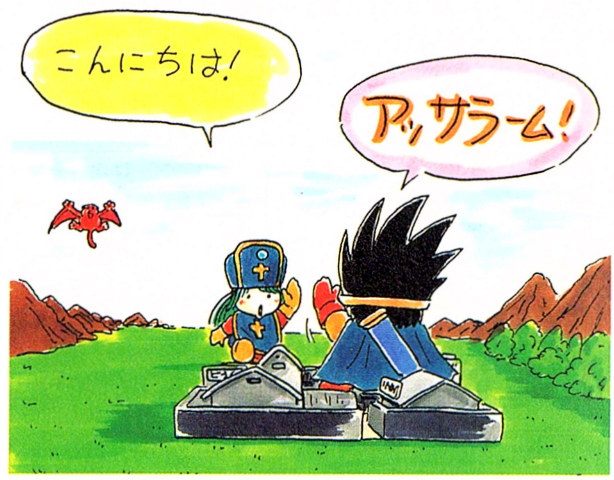
Q イロイロな楽しいイベントがたくさんあったけど、いったいどんな所で思いつくんですか？　もし次回作を作ったらどんなイベントを入れる予定なのか教えて下さい。　栃木県ーうしろ髪ひき隊

A 大きなイベントはドラクエⅢの企画を考えはじめた、昨年の2月ごろにもう大半のは考えてあったね。ストーリー的に考えて楽しいやつを箇条書にして100ぐらい作っちゃう。それをプログラマーの人と話し合って、できるできないを決めるワケですね。

後は、マップを書いてる時に思いつくというのもある。代表的なのは、〝あのお墓〟のやつとか〝テドンの村〟のイベント。そう言えば〝オリビアの岬〟のイベントは、元々ドラクエⅡ用に作ってあったんだけれど、メモリーの都合でボツ。で、今回めでたく登場したというわけ。次回作だけど、これはヒミツ。楽しみに待っててよ。

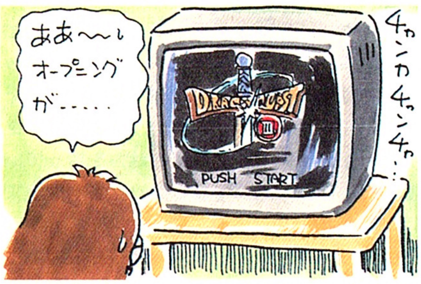
Q 毎回、毎回よくあれだけのアイテムやモンスターを考えつくなーって感心しているのですが、何か参考にしているものってあるのですか？　あるんでしょ、ねえ、ねえ。　青森県ー奈良　徹

A これは超極秘だからだめ!!　ってゆーことはなくて、本ですね。モンスター図鑑とか妖怪事典からキャラクターを考えるってことあるね。アイテムなんかは中世のイラスト集やファンタジーもののイラスト集なんかを見ることがあるよ。でもやっぱり、オリジナリティーということが大切だから、あまり何度も見ないようにしていることは確かだね。



Q 今までに、多くのファミコン・ソフトを作っていますよね。毎回ゲームを作るときにどんなことを注意しながら作るんですか？
宮崎県―竹田陽一

A まず1番大切なのは、自分自身でやってイヤ気がささないか？　これが重要。あと、人がやってわかるか？　うっとーしくないかとか、イヤにならないかとか注意しますね。ボクは結構せっかちなので他のゲームをやった時に腹が立ちやすいんですよね。そんなことを考えながら作ることが多いです。このドラクエシリーズではⅠからⅡになる時にも、自分がイヤだなって感じたところは全て直し、ⅡからⅢになる時もずいぶん直しましたヨ。中でもレベル・アップ、これはかなり上りやすくしました。それとアイテム類に宿屋。これもずいぶん安くしましたね。だって、モンスターを倒してやっとで手に入れたお金ですからね、簡単にとられたんじゃたまりませんものね（笑）それに呪文、種類をふやして、効力のないやつなんかをはずしたりもしています。



Q ⅠからⅡへ、ⅡからⅢへとパワーアップするドラクエ。Ⅲを作っていて、いちばん苦労した点だとか、ぜひここは楽しんでほしいとかいうところがあったら教えてください。
高知県―永瀬睦幸

A なんてったって、メモリーですね。つまり、情報を入れておく容量。Ⅰからつねに大きな問題なのだっ!!　いつもゲームを楽しく面白くするためにたくさん原稿を書くんだけれど、その半分も入れられないことが多い。そこで、いつも泣かされるんです。ⅠからⅡになった時はメモリーが倍ぐらいになったし、Ⅲの時はさらにその倍の情報が入ってる。ハードの進歩の分だけドラクエも進歩していくってことかな。メモリーにくわれて、いくつものイベントがトブよりイイんじゃないかなと思って、タイトル画面とタイトル曲をけずったりもしているんです。ちなみに、もしけずらなかったら、ドラクエⅢのロゴマークにアニメーション処理した画面がでてくるハズだったんです。でもこれを取ったおかげで、町3つ分とイベントを組み込むことができたんだ。ほんと、メモリーとの戦いですな。今回だってボクが書いた原稿は4メガ分もあったのだけれど、2メガ分しか使えない。考えたすえ2メガにけずったのだけれど、贅肉を取るみたいなところでかえってスッキリして面白味が増したかな？って気もしているのです。

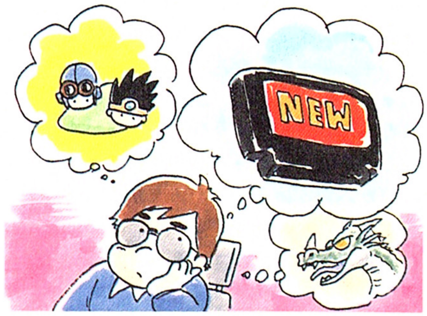


Q ドラクエⅢが発売されて、全国のありとあらゆる雑誌や新聞に載りましたネ。ほとんど社会現象になっていますが、制作者としてはどんな感想を持っていますか？　やっぱうれしい？
京都府―アイ

A そりゃもーうれしい限りですョ!!　ファミコン・ゲームとしちゃあ、なかなか難しいほうに入るワケなんですよ、ドラクエⅢって。それを何百万人という人が同時に解きはじめて、ハマってくれる!!　やっぱり、こんなうれしいことはないですね。でも、あまりにも騒ぎが大きすぎて、まるで人ごとのよう。みんながゲームして、苦しんでるのを聞くと、なんだか悪いことしているような気がして（笑）。そういえば、最近、町を歩いていると「あれ堀井雄二じゃないか？」なんてよく言われるんだ。これがハズかしくて、はずかしくて。

Q 2週間続けてやっとクリアしました!!　感動です♥　ところで本で見たのですが『ドラクエⅣ』は本当に出るのですか？　もしそうなら、女の子でもできるゲームにしてね♥
神奈川県―りつ子

A いろんな雑誌やなんかで『ドラクエⅣ』のことをたくさん書かれているけど、今のところボク自身はなんとも言えない!!　ってところが正直な話かなぁ。でも、これじゃあ読んでる人がつまんないだろうから、ナイショでひとつ教えてあげちゃう!!　実は今年の1月からすでに1本作りはじめているんだ。基本的なガイドラインは、もうだいたい出来てるし、週に3〜4日はスタッフとミーティングだってはじめてるんだよ。まっ、これが『ドラクエⅣ』になるかどうかは別として、いままでにボクが出してきたすべての作品とはタイプが違うってことだけはハッキリしているね。なにが出るかはおたのしみってゆーことで待っててくださいな。発売日？　そんなこと、まだまだ決まってないけど、みんなにボクのこと忘れられないうちには出そうと思ってる（笑）。



堀井さんのサインがもらえる

ファミコン必勝本独占!!　作者・堀井雄二のドラゴン・クエストⅢ　Q&Aに参加すると、必本オリジナル〝堀井さんのサイン入りノート〟をプレゼント!!　キミが思いついたソボクな質問からマニアもビックリの高等質問までなんでもうけつけちゃいます。ジャンジャンバリバリ送ってね!!

〒102　東京都千代田区麹町5－5－5
ＪＩＣＣ出版局　ファミコン必勝本
堀井雄二のドラゴンクエストⅢ　Q&A係
まで送ってチョ!!　おヨロ!!なつかしー。



Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストを考察する 2

個性あふれるモンスター達の魅力

数あるＲＰＧのモンスターの中でも、ドラゴンクエストシリーズに登場するモンスター達は抜群の出来だと言えるだろう。コマンドの繰り返しでしかない無味乾燥な戦闘シーンを面白くするのは個性溢れるモンスター達なのである。ドラクエシリーズのモンスターはどこが違うのか、なぜ魅力があるのか、その秘密を探ってみよう。

（文／早川　浩）

印象に残る数々のユニークなモンスター達

ドラゴンクエストファンの間で交わされる会話は、アイテムのある場所やその使い方などが中心である。が、別にこれはドラクエに限ったことではなく、謎解き要素の濃いＲＰＧならば大抵同じような会話が交わされるのだろう。しかし、それならば何故ドラクエばかりが人気が出るのであろうか？　他のＲＰＧとドラクエの違っているところとはどこなのだろうか。シナリオの完成度については、すでに多くの人が語っている通りだろう。だが、私はもうひとつ重要なポイントがあると考えている。それは戦闘そのものに〝楽しさ〟があるという点だ。言い換えればモンスターの魅力とでも言おうか。

ドラクエに登場するモンスターたちは、他のゲームと比較して非常に親しみやすいという感じがする。グラフィックが親しみやすいということだが、これは人気漫画家の鳥山明氏の原画自体が親しみやすいせいだろう。本来ならば恐しい存在であるモンスターたちをユーモラスに描くことにより、敵というよりゲームの中の登場人物（キャラクター）という存在にしてしまった。つまりドラクエのモンスターたちはそれぞれ皆強烈な個性を持っている。だから単調になりやすい戦闘シーンが非常に面白いのだ。

私がドラクエをプレイしてみて、印象に残ったモンスターを５種類あげてみたいと思う。おそらくそのモンスターたちは他の人々にとっても印象深いキャラクターであったに違いないはずだ。

●ドロ人形（ＭＰを吸い取るモンスター）

ドラクエIIで初めて登場したが、その個性は私にとってピカ１であった。『ふしぎなおどりをおどった』というメッセージと、ドロ人形の無気味なグラフィックが非常にマッチしており、ゲームをやったことがある人ならば一度は恐怖のドン底に落とされたことがあるはずである。ドロ人形以外にもウドラーなど同じ特徴を持ったモンスターがII・IIIに登場する。

●地獄のハサミ（非常にカタいモンスター）

IIIの砂漠地帯に出現する地獄のハサミは、ただでさえ防御力が高いうえに、さらにスクルトを使うというとんでもないモンスターである。IIの大燈台に出現したメデューサボールも同じような特徴を持っていた。

私が地獄のハサミを憎み切れないのは、闘技場で他のモンスター全てにスクルトをかけ引きわけにしてしまうという間抜けさがあるからだ。

●くさった死体

IIのある場所でくさった死体ばかり出現するところがあった。くさった死体に甘い息を吹きかけられたことのある人ならば、このモンスターを生涯忘れることはないはずだ。私などは祈るような気持ちでその場所を歩いたものである。また、○×○×ゾンビとか、アンデッド○×とかいう洒落たネーミングでなく、くさった死体、という単刀直入な日本語名が不思議な暖か味を持っているのである。

●メタルスライム（メタル系のモンスター）

メタルスライム・はぐれメタル、この２匹がいたためにドラクエシリーズが味わい深いゲームになったと言っても過言ではないだろう。なんとか逃がさないように戦うあのスリルはドラクエならではのものである。

●マドハンド（仲間を呼ぶモンスター）

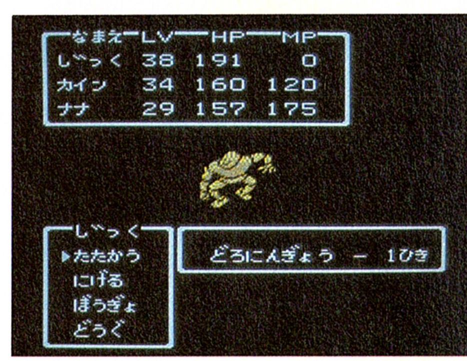
倒さないでいるとどんどん仲間を呼んで数が増えていくモンスターというのは他のＲＰＧでもよく使われる。しかし、ドラクエIIIの場合には、自分よりも強いモンスターを呼んでしまうというマドハンドが出現する。楽な相手だと思い油断しているといきなり強力なモンスターが出現し、プレイヤーは突然不安になってしまうのである。

まだまだ他にも個性の強いモンスターは数多くいる。これらのモンスターがいなければドラクエの面白さは半減してしまうと言っても過言ではないだろう。

悪役が魅力的であればあるほどストーリーは面白くなる。映画『スターウォーズ』のダースベイダー、『仮面ライダー』の死神博士など思い出深く面白いストーリーには必ずと言っていいほど、個性的な悪役が登場する。ドラクエの場合、いわば戦闘員というべきモンスターたちがダースベイダー級の魅力を持っているのだ。これで面白くならないはずがないではないか。

いくらストーリーや音楽が優れていても、悪役が魅力的でなければコーヒーにク○ー○を入れないようなものなのだ。

私がＤ＆Ｄなどでシナリオを作る時にもその点に一番注意しているのである。



早川　浩
ゲームライター。ＲＰＧ（ボードゲーム）とモンスターのオーソリティー。著書に「ＲＰＧ幻想事典」（日本ソフトバンク）がある。

ドラゴンクエストを考察する 3

ドラクエのA&Vについて

何百回も、何千回も見るにたえ、聞くにたえるAVはそれだけで名作になれちゃうワケです。“飽きない”AVで構成されたドラクエ・シリーズは“飽きない”プロレスを見せるG・馬場と同様、半永久的に人気を維持することでしょう。

(文/ファミコン狼少年)

ドラクエのAVは、ファミコンAVのG.馬場なのだ!?

あの“2.10事件”以来、ワタクシはよく「噂の『ドラクエ』とやらをいっぺん見てみたい」というオジサン連中を前にしてこのゲームの魅力を一生懸命説明するハメになるわけですが、生まれて初めて『ドラクエ』の画面を見たオジサン達は必ずといっていいほどヒョーシ抜けした顔をしますね。「コレのどこがそんなにスゴイの？」ってな具合にね。どんなに頑張って説明してもダメ。それはプロレス・ファンでない人がジャイアント馬場の試合を見て「何でこの人が強いワケ？」と不思議がるのとよく似てます。

ドラクエに限らず、ゲームってのは“みため”（＝ＡＶ）では語れないってことね。サウンドにしてもグラフィックにしても絶対にゲーム・プレイという体験とは切り離して考えられないんです。

20万枚売れたドラクエＣＤにしたってこのゲームにハマッた人以外には完全に“猫に小判”でしょ。

ゲーム・レコードとかゲーム・ビデオが結構売れてるから“ＡＶ界に新しいジャンル出現！”なんて騒いでるオトナたちが多いみたいですけど、その辺のとこカンちがいしないでね。

ゲームＡＶは何度も聞かせる、見せることが特徴なワケですけれど、どんなものでも数百回、数千回体験すれば“イイ”ものになっちゃうというのがワタクシの持論です。ワタクシは高校生の頃、毎日毎日時間をつぶしてたサ店で、もうしつこいぐらいに一日中ストーンズばかり聞かされていたせいで今や熱狂的なストーンズマニアです。が、もしあのときのあのサ店のマスターがストーンズのファンじゃなくて村田英雄ファンだったら、ワタクシはムッチー・マニアになっていたかもしれません。何度も何度も聞いた音楽って有無を言わずに好きになっちゃうもんですよね？

特にゲームをやってるときの脳波は、人が眠りのなかで夢を見ているときと同じα波になっているらしい（授業サボッてタバコふかしてる時なんかも多分同じね）。これは“ボーッとしながら集中している”という特殊な脳の状態で、このときに見た映像、聞いた音色は深層心理に刻み込まれるんだそうです。何十時間も、何百時間もひたすら聞き続け、見続けたＡＶはその人にとって“特別なもの”になるというわけですね。

ドラクエのＡＶはすぎやまこういちだからスゴイわけでも、鳥山明だからスゴイわけでも、チュンソフトだからスゴイわけでもなく「ドラクエだから」スゴイ、んだと思うわけ。それはジャイアント馬場がいつまでも「馬場だから」という理由だけで有無を言わさず強いのと同じことです。

ただし一つ言えるのは、すぎやまサンらドラクエ・スタッフは“印象的なＡＶ”ではなく“飽きないＡＶ”を作るという点でまさに天才的なんです。心地よい、安定感のあるミュージック、そして何度現れてもウンザリさせないシンプルかつチャーミングなキャラクター。（スライムなんてのはその極致ね）。

“印象的なワザ”（まんじ固めとか、えんずいゲリとか）で勝負しつづけたアントニオ猪木と、“飽きないワザ”（16文キックとか、かわずがけとか）で勝負しつづけたジャイアント馬場をくらべて見てください。

一時あれほど派手な人気を得ていたアントニオ猪木が今や見るかげもないのに、数十年間全く変わらない馬場の16文キックはいまだに観客を熱狂させていますよね。

ドラクエの強みは“飽きないＡＶ”にあります。

（余談ですがワタクシは〈ＧＴＶ〉というゲーム情報ビデオの編集長をやってるんですが、今月号でちょっとした実験をやってみたんです。ビデオの技術を使って『ドラゴンクエストIII』をどこまで圧縮できるか、ということをね。結論だけ言いますと『ドラクエIII』プレイ画面を収録した10時間ほどのビデオテープが最終的には５分程度に圧縮されちゃったワケです。ドラクエは「５分で済む内容を10時間もかけて、全く飽きさせずにやらせちゃってる」ということなんですよ。）

だからドラクエは、馬場さんと同じ様に、ほぼ半永久的に大丈夫だと思いますね。

そしてプロレス界で馬場さんがただ一人“口を開けたまま試合する”ことを許されているように、『ドラクエ』だからこそ許されること、ってのがあるはずです（IIIで“オープニング画面がない”なんてのもその一つだったと思う）。この“偉大なものにのみ許される特権”を利用して『ドラクエIV』ではもっともっとムチャをやってもらいたいです。

ファミコン狼少年
ゲーム情報ビデオマガジン（ＧＴＶ）編集長、コピーライター。月刊宝島にゲーム情報コラム「ファミコン狼少年」を連載中。

DRAGON QUEST III

友の会

ともものかい

ドラクエファンの、ドラクエファンによる、ドラクエファンのためのページ。それがこのドラクエIII友の会だ。ドラクエIIIをクリアした人も、奮戦中の人も、そしてこれからプレイする人も友の会に差別はないのだ。今週の友の会は、ちょっと真面目にいくぜ‼

●成沢先生、教えて下さい

ドラクエIIIを始めて1ヵ月程になります。2週間で大魔王を倒し、以後はスーパーキャラを作るべくレベルアップに務めております。まれに敵が未知のアイテムなどを落としていくと、今さらながらにドラクエIIIの奥深さに感動するこのごろなのですが、Vol.6の「CB成沢のDQIIIレポート後記」を読んで驚きました。成沢氏のパーティーは勇者＋賢者3人だそうですが、賢者になるためのアイテムは1度使えばなくなってしまい、賢者が2人以上存在することは（普通）ないはずです。果たして成沢氏がどうやって賢者を増殖させたのか、その秘技を御伝授いただきたいのです。あと、「幸せの靴」と「黄金の爪」についてもチラッとでもヒントをいただければ幸いです。

東京都　神岡昌樹

えっ、そんなこと急に聞かれてもな〜。今、CB成沢もいないし…。そういえば、遊び人がけっこう役に立つって誰かが言ってたような気もするけど…。でも、そんなこと誌上で教えちゃいけないんじゃないの。

●ドラクエIVを予約？

おかげさまで私立大を4校受けた内、なんとか3校受かってめでたいミーネガスです。今回ハガキを書いたのはドラクエIIIのことじゃないんだよな。もうオレはドラクエIVの予約をしてしまったのだよ。まだ、IIIが半分も終わってないのに…。実際、制作されているかどうかもわかんないソフトを予約するバカはそういないと思うだろ！ ところがどっこいオレの前に5人も予約しているヤツがいたのだよ、コレが。世の中、まったくフシギとしかいいようがないよな。

PS．準会員から正会員になりたいよ〜

岐阜県　ミーネガス

オイオイ、IIIをクリアしてないヤツがIVを予約するなんてのは10年早いぞ。第一、IVなんてまだ、影も形もないんだからな。そんな商品の予約なんて許されるのかよ。ま、仮に発売されることになったとしても、今から予約を取るってのはマズイぞ。そんな事より早くIIIをクリアしろよな。

●部屋のそうじしたら

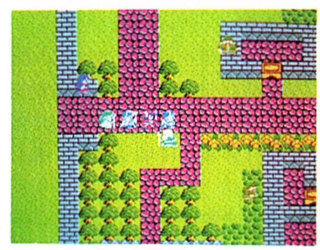
成沢さん、ドラクエの悪口を言うのはやめて下さい。それに、たまにはお部屋のそうじしたらいいんじゃないですか。

新潟県　坂井直幸

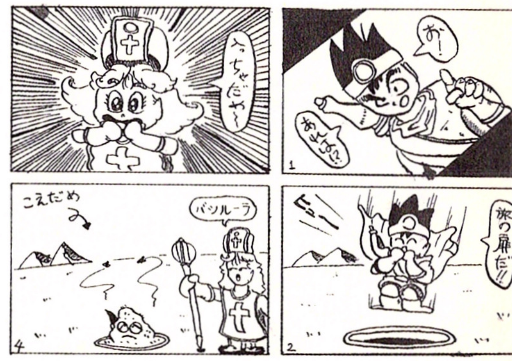
ドラクエファンの成沢に対するウラミは、根深いものがあるな。でも、成沢をせめないで欲しい。成沢がドラクエに厳しいのはドラクエに対する愛ゆえなのだから。それに、部屋だってたまにはそうじしてるらしいよ。

●大魔人、CB成沢の怒り！

はっきり言って、私は怒っています。なにがって、アレです。某ファミコン誌のウラワザにです。ドラクエファンのみんなら知ってると思うけど最近こんなウラワザが発表されました。"ある街で岩を動かすと、その画面ではキャラが動かなくなり、ルーラで他の場所に移動しても、また街に入るとキャラがコントロール不能になったり、街の人々が画面外へ流れてしまう" ウラワザというより単なるバグなのですが、この遊びには、とんでもないオマケがついていたのです。このワザを実行すると、1〜3までの冒険の書すべてがバグったままセーブされてしまうのです。つまり、街に入ったとたんコントロール不能になるためゲームの続行が不可能になるわけです。私もレベル50まで育てていたパーティーをなくすところでした。さいわいなことに、このワザが発表された次の号でワザの解除方



法が発表され私のパーティーもことなきを得たわけですが、私のように2本以上のカセットを持っていないプレイヤー（ドラクエIIIを2本持ってる人なんて普通いないよね）の中には、泣く泣く冒険の書を消した人も多いはずです。このワザは1Pのスペースを使って発表されましたが、このワザを使うと以後のゲーム進行に支障があるなんてことは、一言も説明されていないのです。また、そのワザの解除方法にいたっては、ホンの申しわけ程度のスペースでしか紹介されていません。すくなくとも、ファミコン専門誌であるならば、ユーザーに対して誠意と責任を持って記事を



東京都 MITS

制作すべきでしょうし、もし解除できなかったらどう責任を取るつもりだったのでしょう。たかがゲームのデータ、とは決して言えないはずです。

みなさんはこの件に関してどうお考えでしょうか。ぜひ御意見を聞かせて下さい。

東京都　CB成沢

イタッ！　耳の痛いお話ですね、成ちゃん。これからも誠心誠意、必勝本を作らせていただきます。

◉クリアしました！

2月25日　午後3時6分、ドラクエ終了。パーティーの構成は勇者：49　戦士：48　賢者：36（僧侶より転職）　僧侶：41（魔法使いより転職）です。

冒険記は今書いているところですが、いつ出来上がるかわからないのでとりあえず感想だけ書きます。

まず、とにかく良かったの一言。特に後半がとっても感動的でした。ドラクエⅠをやった人ならわかってもらえますよね、この気持ち♥　エンディングを見終わったときは、もう涙、なみだ。燃え尽きました。ホントにニクイ演出。生きててよかった、うるうる。

ところで、途中でデータが消えちゃったっていうの私ぐらいでしょーね。ACアダプターのプラグが、本体から抜けちゃったんだおー（と言うか、引っこ抜いちゃったと言うか）。しかたがないので最初からやり直しました。あ〜情けな〜。こんなことがなければ、もう少しはやくクリアできたでしょうに。でも、とても楽しませてもらいました。

今、2回目をやっています。1回目は、はやくクリアしたくてお遊び部分をとばしたので、今回は思いっきり遊んでいます。パーティーは全員女のコ。「あぶない水着」を着せたくて、がんばってお金を貯めているところです。転職も、前回は僧侶と魔法使いが1回ずつしただけなので、今回は全部の職業に転職しまくって遊ぼうと思っています。

PS.「しゃべる馬エド」って昔TVドラマ、ありませんでした？　それからレイアムランドの巫女さん（？）は「モスラーや、モスラ〜」のフレーズを思い出させてくれて懐しかったりして。

それから、「幸せの靴」を探しているんですが、まだ、見つかりません。そのうち、ドラクエⅢおもしろイベントヒント集なんて特集を組んでいただけると嬉しいんですが。

北海道　いちろ

いちろは、2度目の冒険をするんだから、必ず冒険記を送るように。それにしてもデータがぶっとぶってのは悲惨だよな。もうちょっとハードとしての安定性を上げて欲しいよね。任天堂さんの技術力で改善できないものなのかな。





◉母からの報告

クリアしました…

やはり、嬉しい…しかし全員のHPを回復するあのアイテムはこわれもせず、すぐれものすぎる。これがあるために最後の対決がヒジョーに楽だった。いや楽すぎた。あれは必要ないと思います。私などは最初の対戦でいっきに倒せてしまったのだから。

東京都・翔の母

確かに、あのアイテムは便利すぎるよね。かといってアイテムなしってのもツライしね。ちなみに左のハガキが翔の母からの途中報告なのだ。

◉ついに達した究極のL99！

ついにいきました！　レベル99!!　ボクの場合、経験値6400000前後で王様に「もう充分に強い!!」って言われました。その後も経験値だけ増え続けるんだけどレベルは99のまま。やっぱ、経験値の最高は9999999でしょうか？

ちなみに、預り所に預かけられるお金の最大値は255000Gで、持ち歩けるお金の最大値は99999Gですから、合計354999G持てるわけです。まあ、このレベルになるとお金はほとんど意味がないですけどね。

一応、ボクの勇者のデータを参考までにお知らせします。　レベル：99　ちから：178　すばやさ：158　たいりょく：252　かしこさ：121　うんのよさ：149　最大HP：428　最大MP：226　攻撃力：298　守備力：229　EX：6509569　※攻撃力、守備力は装備するアイテムによって不確定です。

東京都・サマードリーム

サマードリームえらいっ！　読者からの投稿では、キミの2週間ていうのがレベル99達成最短記録だぞ。今後もドラクエⅢにはげんで欲しい、それから、例のモノははぐれメタルが持ってるらしいぞ。

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

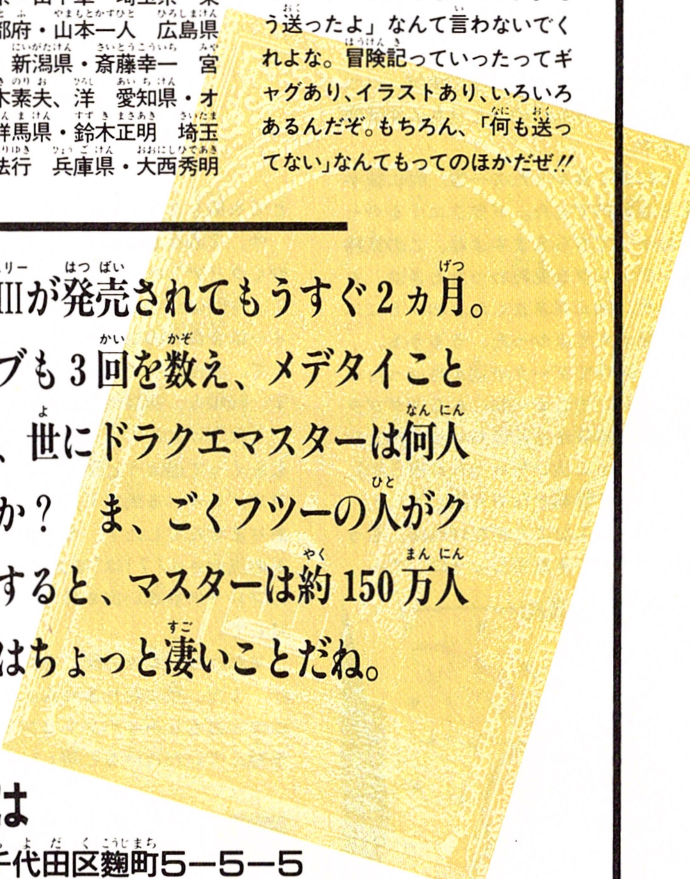
Thanks...

どうもありがとう！　って言ったって別にマスターズクラブが終わっちゃうわけじゃないぜ。とりあえず今回までマスターズクラブを応援してくれたキミ、そして投稿してくれたみんなへの感謝の気持ちなのさ。

掲載はできなかったけど冒険記を送ってくれたみんな……

神奈川県・青木真心　兵庫県・相田勝久　東京都・東とおる　千葉県・森本好美　埼玉県・金子真史　東京都・吉田哲哉　高知県・上田幸一　神奈川県・神林真人　広島県・畠中晋吾　高知県・上田幸一　愛知県・岡野幸弘　神奈川県・パルプンテＫＦ　北海道・横島愁作　大阪府・原秀明　埼玉県・後藤敬示　愛知県・山下章　埼玉県・東哲明　京都府・山本一人　広島県脇田宏行　新潟県・斎藤幸一　宮城県・鈴木素夫、洋　愛知県・オパオパ　群馬県・鈴木正明　埼玉県・村上法行　兵庫県・大西秀明　大阪府・前川和一　滋賀県・レイバーロード　広島県・大谷真司　埼玉県・浅香路戸　大阪府・長柄祐子……ここに名前を載せられなかったその他多くのドラクエマスターたち。どうもありがとう！

そして、これからもヨロシク。「もう送ったよ」なんて言わないでくれよな。冒険記っていったってギャグあり、イラストあり、いろいろあるんだぞ。もちろん、「何も送ってない」なんてもってのほかだぜ!!



ドラゴンクエストIIIが発売されてもうすぐ2ヵ月。マスターズクラブも3回を数え、メデタイことです。ところで、世にドラクエマスターは何人いるのでありましょうか？　ま、ごくフツーの人がクリアに1ヵ月かかるとすると、マスターは約150万人てことになる。コイツはちょっと凄いことだね。

冒険記の送り先は

〒102 東京都千代田区麹町5―5―5
JICC出版局 ファミコン必勝本編集部 ドラクエIII冒険記係

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

シミュレーションゲーム入門講座

シミュレーションゲームへの招待

そろそろドラクエIIIが終わって、次に何をやろうか迷ってるキミ！ やっぱりこれからはＳＬＧ（シミュレーションゲーム）でしょう。

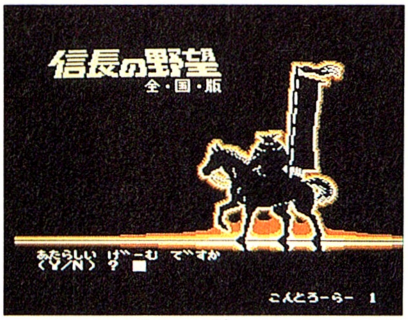
だいたいＲＰＧが好きな人って、アクションとかシューティングゲームって嫌いなんだよね。小手技を使ったのってそう長くプレイできるわけじゃないし、単調だしね。もっとドラマ性とか、知的なモノを求めてるんじゃないかと思うわけさ。ＳＬＧはその要望にすべて答えることができるんだよ！ なんたって自分で歴史を作れちゃうんだからね。基本的にＳＬＧは歴史的な物を舞台背景として使っている。ドラクエなどのＲＰＧは、あるシナリオを順に追っていく楽しみ方だけど、ＳＬＧはすでに起きた歴史を自分なりに進行していく、という楽しみ方があるんだね。それに、自分の知力が十分発揮されるのがＳＬＧだし。それでは、実戦編に移る前にかる〜くＳＬＧの基礎をおさらいしてみよう。

ＳＬＧで大切なことは作戦を練ってから行動することだ。決して惰性で行動してはいけないんだよ。まずしっかりとした目標を定めることだ。信長なら全国統一だよね。だけどそれだけじゃあ目標が大きすぎる。逆に全国統一するまでの順序を考えるようにすればいいんだ。四国からなら四国統一→九州制圧→中国地方制圧→近畿→関東→東北といった感じでね。そしたらまた細分化して、四国を我が手中におさめるにはどうしたらいいか？ 九州は？中国地方は？と考えていく。そうすればどう進行すれば全国統一ができるかわかってくるだろう。あとは各設定にもとづき、米を売買したり、兵を集めたり、武器を買ったりする経済的な面、そして、効率よく敵軍を粉砕する戦術を考えれば、ゲームは進行できる。ＳＬＧっていうのは自分一人だけで考えても最初はうまくいかないもんだ。 ではどうすればうまくなれるか？ １番目はとにかく経験を積み重ねる事だ。ＳＬＧはゲームのキャラクターが成長するのではなく、自分自身が成長していくモノなんだからね。だからコンピュータとでも実戦を繰り返して行けば攻撃の手段が頭の中からドンドンわいてでてくるようになる。２番目は、他の人のプレイの仕方を見ることだ。ＳＬＧはプレイする人間の性格によって戦略がまるっきり異なる場合がある。そういう人のプレイを見ると、あっこんな手があったのか、と、びっくりすることがあるんだぜ。だからＳＬＧもＲＰＧも１人でやるんでなく何人かでプレイして攻略法を話し合うのが上達への第１歩なんだね。とにかく、難しく考えないでプレイしてみよう！

実戦編

信長の野望 全国版
統一のための極意がここに

武田信玄
信州各国全地形を徹底解説



このソフトを手にした時には、これがあの噂にきく「信長の野望」かと思って感激してしまった。まだ途中で失敗しているけれども、相手側がよく考えて戦っているようで、なかなか手ごわいという感じだ。（神奈川・森田徳義）

信長の野望・全国版

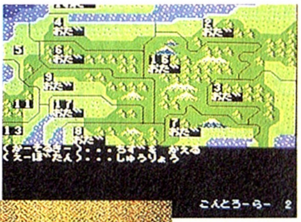
光栄	カセット(S-RAM)	3月18日発売	9800円

戦国時代のまっただなか、1560年、尾張の織田信長は、京へのぼる今川義元に桶狭間（愛知県知多半島北部）で奇襲をかける。義元は戦死。これが信長の名を天下にしらしめた、桶狭間の戦いである。

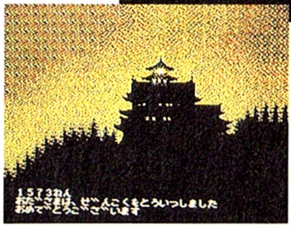
そして430年後の1988年、再び戦国の世がおとずれたのだ！ 今度はキミが戦国大名となって、新しい日本の歴史を創るのだ!!

●とりあえず地方統一から始めよう

いま現在『信長の野望・全国版』をプレイしてる人、いっぱいいるよね。日本統一は進んでいるかな？ 大きなゲームだけに、苦労してる人も多いと思う。シミュレーションゲームの初心者で、全国制覇がどーしてもできずにゲームを投げ出しちゃった人、いるんじゃない？ そーゆー人達に考えてみてほしいんだ、ＳＬＧのおもしろさは何かってことを。たしかに、このゲームの場合、最終目的は全国制覇だ。でもさ、よっぽどのことがなきゃ、ビギナーが全国制覇なんてできるワケがない。初めてゴルフをやる人が、いきなりアンダーパーを出せるはずがないのと同じだよ。特にＳＬＧってゆージャンルは思考方法をしっかり身につけないと、何がなんだかわかんないうちにゲームオーバー、なんてことになる。ムリして先を急ぐことはない。コイツは全国制覇できなくたって楽しめるゲームなんだから。50カ国モードで好きな大名を選んだら、寿命までにその地方を統一する。それでも十分楽しめるはずだよ。ＳＬＧのおもしろさは、なりきることなんだってこと、わかってほしい。



▶いきなり50ヵ国統一なんてムリだよな。最初は17ヵ国統一か、地方統一を目標にしよう



◀基本をしっかりつかんでプレイすれば、日本統一も、そう遠いことじゃないはずだ

●『信長の野望』は戦争ゲームじゃないんだぞ！

「そんなバカな」と思う人もいるかもしれない。だけど、『信長の野望』は戦争がメインのゲームじゃない。このゲームはいかに自分の国を強力にするかが基本なんだ。戦争は、あくまでもそのための手段にすぎないワケ。他の国を占領していくってことは、けっきょく自分の国を強化するってことだろ。つまり戦争をするために富国をするんじゃなくて、富国をするために戦争もやる、とゆーことなんだね。このことを考えないで、戦争のための戦争をやっていると、いつまでたっても全国制覇なんてできっこない。文字どおり夢のまた夢になっちゃうぞ。だいいち内政をおろそかにしてると、手痛いシッペ返しをくらうことになる。謀反や一揆を経験したことがある人は、よぉーくわかってるよね。

よーするにだ、オイラは戦争をするために内政の手を抜いちゃいけないんだよ、自国民はかわいがってあげなきゃダメなんだよってことをいいたいワケなんだ。ほんのちっぽけな自分の領地すらも満足に統治することができないヤツに、50カ国もある大きな日本を統一して運営していくだけの力量があるはずがないよな。



◀キミが『信長の野望』を戦争ゲームだと思っているかぎり、この画面から逃げられない！

チェック！ 国を豊かにするコマンド達

そーゆーワケで、キミは基本の富国コマンドを忘れてないかな？ 強兵ばかりじゃダメなんだぞ。ここでもう一度、国を豊かにするためのコマンド達をチェックしてみることにしよう。

3 年貢 ねんぐ

1度決定しても、状況に応じて変更するようにしたい。国力がついてきたら下げる、とかね。



◀年貢を下げれば民が喜ぶ

5 治水 ちすい

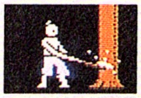
秋に大きな収穫を得るために、治水度は80以上を保つようにしたい。開墾後も忘れずに。



◀必ず台風の前に治水を！

7 開墾 かいこん

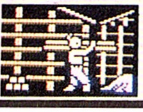
開墾すれば石高が上がる。石高は国力の基本だからね。ケチケチせずに金を使うべきだ。



◀開墾は富国の基本なのだ

13 町作り まちづくり

町の価値が上がれば上がるほど、秋の徴税額が増えるんだね。ここは一発、フンパツしようぜ。



◀町作りの目的は税収UP

14 施し ほどこし

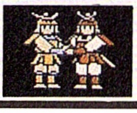
民・忠が下がると、収穫高・徴税額は下がるし、一揆につながることも…。施しを忘れるな！



◀民忠・兵忠も大事だぞ

6 同盟 どうめい

国力が低いゲーム序盤では有効な手段の一つ。力をつける前に攻め込まれちゃ、ツライもんね。



◀序盤では大切なことだ

8 婚姻 こんいん

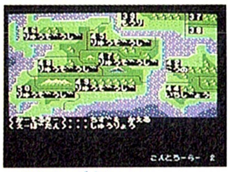
同盟より攻め込んでこない確率がいいのだ。属国同士も不戦条約を結んだことになるしね。



◀成功すれば効果は大

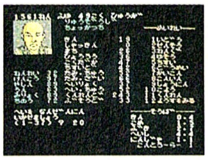
●属領命令で富国を効果的に

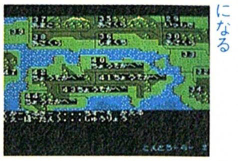
補給国の役割


▲九州の場合、46・48・49・50の4国が補給国になる

さて、ゲームが進行して、領土が広がっていくと、自分の領土にしか接していない（つまり他国に攻め込まれる可能性のない）国ができてくると思う。こーゆー国には多数の兵力はいらないよね（一揆の可能性が0ではない以上、少数でいいから忠誠心の高い兵を置いておくことが必要なんだ）。だから、こーゆー国（専門用語で“補給国”とゆーのだよ）では、開墾や町作りに金をつぎ込んで、国力増強・金儲けに徹することができる。儲けた金や米は、どんどん最前線の国に送ってやるんだ。それを使って武装強化をする。もしくは属国で兵を雇用し、最前線へ送り出す。これが補給国の重要な任務なんだ。もちろん自分で命令を出してもいいんだけど、実は早く確実に補給国を育てる方法があるんだ。

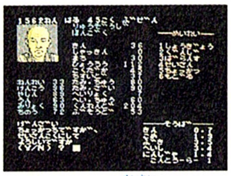

▶42の伊予を落とせば、44の土佐中村が長曽我部の補給国になるワケだ


▶補給国に大兵力は不必要。忠誠心の高い少数部隊を置く

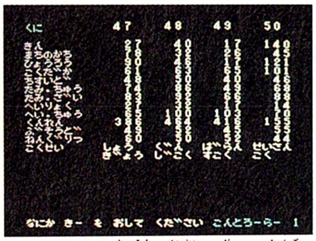

◀四国を統一すれば、40・43・44が補給国になる

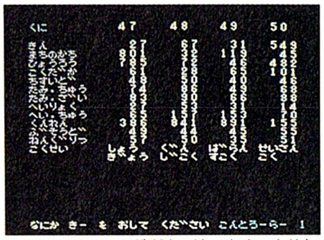
COMちゃんのお手並拝見！

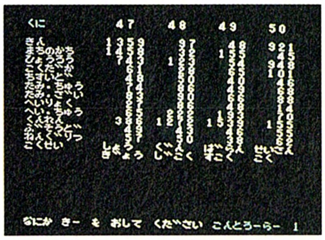
その方法は“ぞくりょう”命令。属国の統治をコンピュータにまかせちゃおうってコマンドだ。取説見ただけじゃわかりにくいんだけど、直轄でやるのとは比べものにならないスピードで国が大きくなっていくんだよね。じっさいに商業・軍事・バランス・生産の4つのタイプの国を作って、15年ほどほっといてみた。結果は下の写真の通り。どうだい、すごい成長の仕方だろ。これを使わない手はないよな。ただ敵国のとなりをCOMちゃんにまかせるのは、あまり勧められないんだけどね。攻め込んでも（COMちゃんが自分で判断して、勝手に戦争しちゃうんだよね）、攻め込まれても、手出しができない。ただ見てるだけなんだよね。これで負けちゃうと、すっごくクヤシいのだ。とにかく補給国は“ぞくりょう”に限る！ のだ。

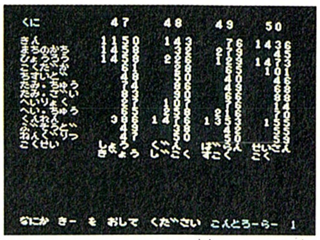

▲“ぞくりょう”命令のおかげで、ずいぶん楽になるんだ


▲家臣に命令を伝えるお殿さま。エラくなった気分♡


スタート 各国に命令を出した直後。さて、どーなるかな？


▲5年後 商業国の町の価値に注目。10倍以上になってる！


▲10年後 それぞれ特徴が出てきた。商業国の町の価値は最高値


▲15年後 やっぱりお徳なのは、商業国と生産国だね

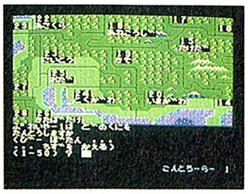
属国が得やすい地方はここだ！

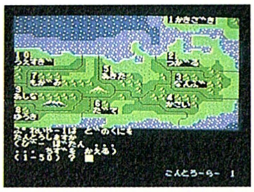
大名を選ぶポイントに“地の利”ってゆーのがあったよね。とーぜん補給国を作りやすいってのは大事なことだ。それじゃあ、どこのだれを選べば、補給国を作りやすいんだろう？ と思ってマップを探してみると……。あったあった、わりと楽に補給国が作れそうな地方が3つ。

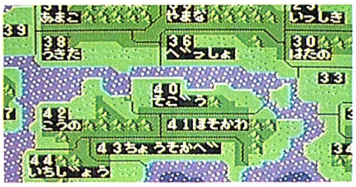
まず筆頭は四国だ。四国は2国を占領した段階で補給国が作れるし、土佐の長曽我部元親以外は強い国もない。ホント、土佐って初心者向きなんだね。

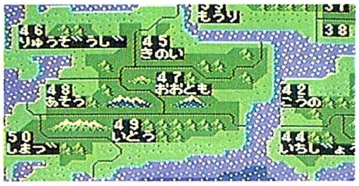
次は九州。筑肥の竜造寺隆信か薩摩大隅の島津貴久のどちらか。どっちも有力だけど、ここは国力と若さで竜造寺かな？

最後は関東。もちろん武蔵伊豆の北条氏政だ。安房を落とせば、ソク補給国にできる。ただ北条は遠江駿河の今川義元、甲斐信濃の武田信玄、越後上野の上杉謙信と強国と接しているので、注意が必要だ。でも北へ勢力を延ばし、東北を大補給地にすることも可能。


▶列強が集まった中部地方。ここに補給国を作るのは、至難のワザみたいだね


◀補給国を作りやすそうで、けっこう大変な東北地方。1発で作れるのは2の陸奥だけ


◀もう、おなじみ。初心者向けの四国地方

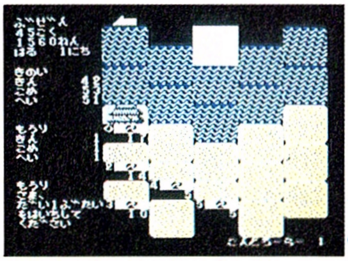

◀九州地方も統一できれば、一大補給地帯になる


◀関東地方も狙い目。安房なんか、ソク補給国だ

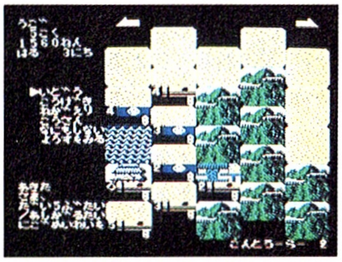
●君はおさえているか!?大名選びもう一つのポイント

バトルモードにおける地形の意味

兵力のととのったキミは、隣国に戦争をしかけることにした。もちろん相手国の様子を見て、勝てそうなことは調べてある。いざ戦闘。楽勝…のはずが負け戦…。こんなこともあったんじゃないかな？　敗因はいろいろ考えられるけど、意外と地形効果を見逃してるんじゃないかな。たとえば平地から城にいる部隊を攻撃する場合、同じ兵力では絶対に勝てないってこと。つまり城内にいる部隊には攻撃力・防御力がプラスされるんだ。山地・町も地形効果が高い。だから戦闘をする場合、自分は地形効果の高い場所にいて、敵が平地にいるってゆーのが最高なワケだ。少数兵力のオトリ部隊を作って、敵を地形効果の少ない場所におびき出すようにすれば、かなり有利な戦闘が可能なんだね。だから初めての国に攻め込む時は、前もって少数の部隊を送り込み、地形や敵部隊の布陣を確認するようにしたい。地形や敵の布陣がわかれば作戦も立てやすいし、敵部隊の編成もわかるしね。



▶地形を知れば作戦も立てやすい
まず兵一で出兵して、地形や敵
◀部隊の配置をチェックするのだ



THE・地形

左にも書いたように、HEX画面における地形効果ってゆーのは、戦闘結果を左右することもあるんだ。ここは一つ各地形についておさらいをすることにしよう。地形をムシして、勝てるハズの戦闘に負けちゃう…なんてことはもうナシにしようぜ。

平地
砂地のように見えるけど平野。ここでの兵力が基本の強さ



山地
効果が２番目に高い。ここから平地の部隊を攻撃できればね。



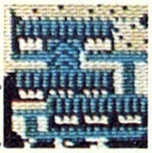
山岳
高山で、ここには進入できない。うまい使い方を考えよう。



川・湖・海
ここも進入不可。こーゆー壁をどう使うかがポイントだね。



町
効果は山より下、平地より上。戦場になると町の価値が下がる。



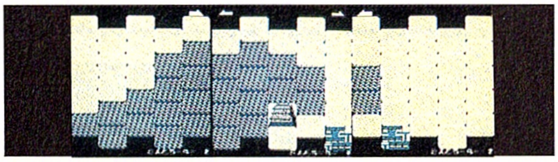
城
効果は最高。攻撃側が入ると、防御側の兵忠が下がるので注意。



●とゆうワケで、各国の地形をのぞいてみようか

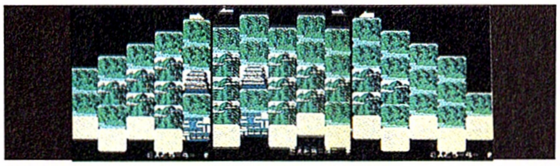
第25国　尾張　織田信長

尾張には海と平地しかない。地形効果は、ほとんど考えなくていい戦場なんだね、ここは。平地ばかりで攻めやすそうに見えるけど、ツメをあやまると30日間、逃げられるおそれがあるんだよね。ここは各部隊を少し広めに展開して、確実に第１部隊を追い詰めるようにしよう。逆に守る場合は兵糧が十分にあるなら、城にこだわらずに広い平地を逃げまわるって手もあるけど、普通は城をガッチリ固めるんだろうね。



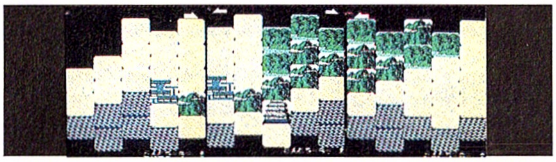
?

毎度おなじみ初心者向けのあの大名。ここでも登場いたします。さて、この地も要害とゆー言葉がピッタリの地形だね。ただ、城の前後が開いているのが、ちょっとコワイ。守備側の部隊を両方に分散させなきゃいけないからね。もちろん攻めにまわった時は、そこがつけめになるワケだ。それに、こーゆー地形ってゆーのは、逃げ回るのにピッタリなんだよね。おっとこれは最後の手段だぜ。



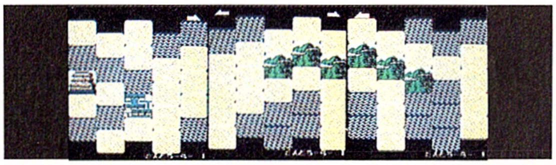
第20国　遠江駿河　今川義元

平地・山地・山岳・海と一通りの地形はそろってる。城は背後を山に守られ、かなり攻めにくい位置にある。攻撃側は左右の海岸線をたどるしかないわけだから、守りは楽だね。攻撃側としては、第１部隊がオトリになって主力部隊を引きつけ、騎馬隊や鉄砲隊が山の背後をまわり、逆サイドから城を攻撃なんて作戦が考えられるね。もちろんオトリ部隊は戦闘などせずに逃げまわるんだよ、敵の残存兵力が手に入るんだから。



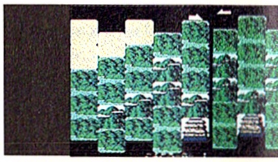
?

そして、ここは長曽我部元親でプレイした場合、最初のライバルになりそうな○○。イヤラシイ地形だ。城までがほとんど一本道で、どちらかとゆーとここも力押しのパターン。山岳地帯から出るところに部隊を展開されたら、フクロだたきを覚悟で突破しなきゃなんない。さらに攻撃側の背後に部隊を置かれたりすると、攻撃が一転して防御に専念、何てことにもなりかねない。攻める方に取っては、何とも頭の痛い地形だ。



第15国　甲斐信濃

信玄の国は奥深い山の中。進入できない山岳地帯もたくさんあって、なかなか頭を使わなきゃならない戦場だ。守る場合は城のまわりに部隊を集めちゃうと身動きが取れな



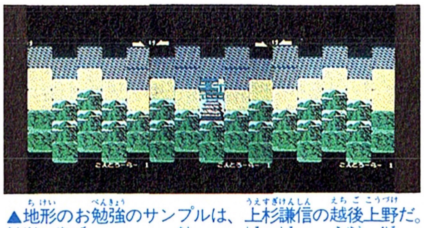
?

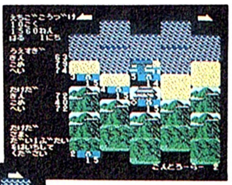
開始早々お亡くなりになることが多いこのお方。それもそのはず、やっぱり守りにくい地形だよね。城の三方が開いてるってことは、部隊をそれだけ分散させなきゃいけな

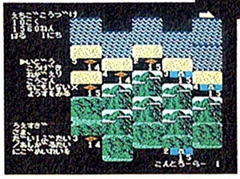


“地の利”ってゆーのは、自国のまわりの状況だけじゃない。もう一つ、重要な“地の利”があるのだ。そうHEX画面で表示される各国の地形だ。攻めにくい（とーぜん守りやすい）地形、攻めやすい（守りにくい）地形ってゆーのは、とーぜんある。これも大名を選ぶ時の参考にしよう。

守るも攻めるも地形を利用

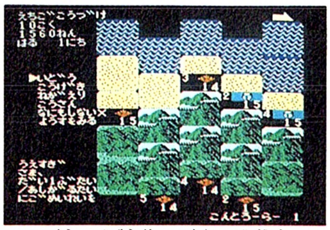

▲地形のお勉強のサンプルは、上杉謙信の越後上野だ。山岳に背後をガッチリ守られた城。城から左右に広がる平野。このマップは部隊の展開がポイントだ


▶甲斐信濃は左から攻めてくるので、左中心に布陣。背後に回り込まれないように、山岳の裏にも1部隊を置く


◀予想通り敵は城正面中心の部隊展開。裏から来る部隊は1部隊だけだから、何とかおさえられそうだ

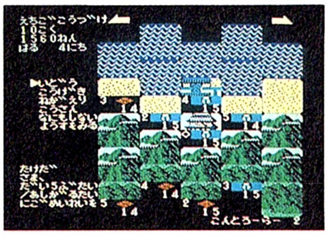
そんじゃ、「地形による戦闘方法」を少し。サンプルは上杉謙信の越後上野だ。地形に入る前にポイントを一つ。攻撃側の部隊の配置は、攻撃国と戦場国が隣接する方角のHEXに制限されるってことを忘れないように。城が中央にある地形では敵に攻め込まれた場合、どちらに部隊を展開するかを考える時に参考になるハズだ。

さて越後上野の地形を見ると、山岳を背負った城が中央にある。防御側は敵がどちらから来るかを読んで守りを固めるワケだけど、全部隊をそちらに回すと裏から逆に回り込まれることもあるし、防戦一方になっちゃう。ここは回り込まれるのを防ぐために、騎馬隊か鉄砲隊を山兵の裏に置きたい。敵が正面攻撃オンリーなら城を狙う敵に後ろから奇襲をかけることも考えられるし、敵の部隊を引きつけることができれば城を守る部隊の負担も軽くなるしね。攻める場合も正面にオトリ部隊を置いて、山岳の裏から回り込む戦法が被害が少なくてすむんじゃないかな。もちろん


▶今度は城正面にオトリを出して、攻撃の主力は山岳の裏からの回り込みを使用

攻めも守りも兵数・武装度・編成・兵糧なんかで、戦法は変わってくるぞ。

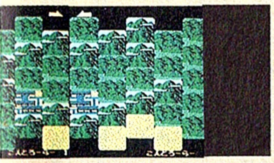
けっきょくのところ、必勝法は何回も戦ってコツをつかむことなんだけどね。ただ、レベル1のコンピュータは、すごくすなおにこっちの作戦にはまってくれるんだ。オトリを出せば、簡単に主力部隊を誘いだせるしね。


◀しかし守備側もそれを予想したのか、城の回りをかこむように部隊を置いた

じゃ、ここで各国の地形を見てみよう。やっぱ強い大名ってゆーのは、地形からして味方してるみたいだね。とくに徳川さんなんか守りやすそうだよなぁ。とにかく各国の地形を調べれば、おのずとその攻略法も見えてくるぞ！

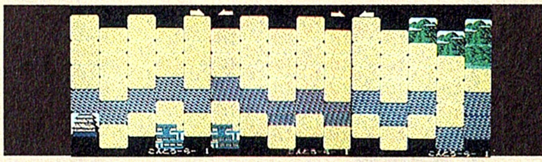
武田信玄

くなるので、逃げ道の確保を忘れないように。攻める時はとーぜん、はさみうちを考えるようにしよう。片方だけに部隊を集めちゃうと、逃げるチャンスを与えちゃうぞ。



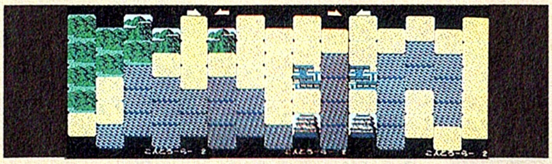
第24国　三河　徳川家康

ここほど守りやすい地形って、ほかにはないんじゃないかな。城へ続く一本道で攻撃側を待ち伏せしてさ、1部隊づつ、つぶしていけばいいんだもんな。こーゆー地形だと攻める方は力で押すしかないんだよね。かなり大きな兵力を送り込んでも、落とすのは難しいだろうな。グズグズしてたら、アッとゆー間に30日なんてすぎちゃいそうだね。だからといって後まわしにしたら、その間にますます強力になりそうだし……。

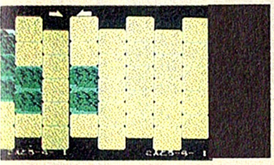


？

ここは関東の名城、○○○城。(どこかは秘密だよ) だいたい自然をうまく使った城ってゆーのは、落としにくいんだよね。ここも背後は海でガッチリと守られてるから、前方の平地に部隊をある程度分散させておけば守りは十分だろう。だいたいこーゆー地形だと、おたがいに正面からぶつかり合うしかないわけだ。戦闘はどうしても消耗戦になっちゃう。後のことを考えると、攻め込む兵力は敵軍の3倍近くはほしいな。

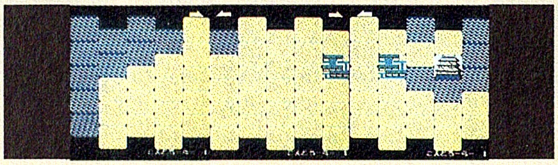


いってこと。しかもこの地形だと、おたがいの部隊間で連携もできないし……。よっぽど強力な兵を数多く集めないと、ここを守りきることは不可能なんだね。



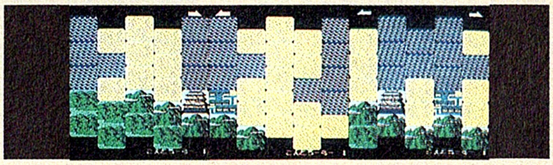
第16国　能登　畠山義綱

さてこちらも、よくお亡くなりになる能登の畠山義綱。彼の国の攻略はやさしそうに見える。だけど、そこがクセモノ。信長の尾張以上に逃げまわりやすいんだよね。ここは、この広い平地をフルに使って30日間逃げきる。これが能登を守る必勝法だ。もちろん十分な兵力があれば、城のまわりを固めて敵主力を引きつけ、遊撃隊を使って敵の第1部隊を落とすってゆー正攻法でもかまわないけどね。



？

ラストはみちのくの変則的地形を見てもらおう。城の左右が大きく開いているのは不安だね。ここは城にはあまりこだわらない方がいいかもしれない。ただ、海・山岳地帯と進入できない地形が多いこの地では、守るにしても攻めるにしても、各部隊を配置する場所と移動するコースをよぉーく考えないと、日数と兵糧をムダに消費することになっちまうぞ。この地形でムダなく戦えたら、キミも一人前だな。

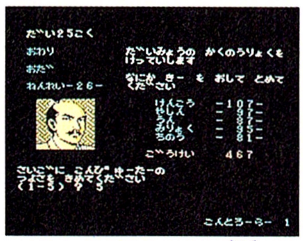


●困った時に役立つA級テクニック

【現代の信長になるために……】

症状 いやぁ、『信長の野望』はおもしろいですねぇ。いま、めちゃくちゃハマっています。ところで、このゲームにはコンピュータの強さが５段階ありますよね。ぼくはレベル１でやってるんだけど、１と５じゃ、どのくらい強さが変わるんですか？

処置 おお、いきなり難しい症状だ！ まずプレイヤー以外の国の初期設定が違うんだね。じゃあ今川義元の遠江駿河でレベル１とレベル５を比較してみよう。まず国の状態は１で金76・町70・兵糧53・石高50・治水度78・民忠70・民財69・兵力78・兵忠66・訓練度77・武装度68だ。これが５になると、それぞれ236・90・292・70・98・180・89・294・172・97・88とはねあがる。今川自身のステイタスもほぼ２～３割増しになる。とーぜん思考のほうもスルどくなる。バトルモードでの部隊の配置や、攻撃手順など、レベル１とはくらべものにならないくらいイヤラしくなるんだね。だから、ゲームスタート直後にいきなり攻め込まれて、ゲームオーバーなんてことになる恐れもあるかもしれない。とにかくレベル５の強さはハンパじゃないぜ。このレベルでゲームが進められれば、キミは一人前のＳＬＧゲーマーだ。

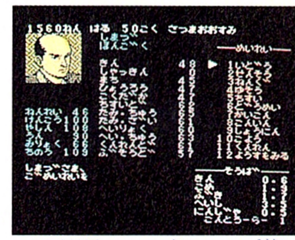


▲レベル５のコンピュータを相手にできる人……えらい!! ほめてあげる！

症状 ぼくは今、薩摩大隅の島津貴久でゲームを進めてるんですけど、何回やっても途中で死んじゃうんですよね。島津では全国制覇は不可能なんでしょうか？ また、他の大名の中にも、ぜったい全国統一ができない大名っているんですか？ もしいるのなら、ぜひぜひ教えてください。お願いします。

処置 うーん、島津か。彼で全国統一をなしとげるのは、まず不可能だな。島津ではゲームスタート時の年齢が高すぎる。同じような理由で、ぜったい統一不可能な大名は何人かいるな。その筆頭は安芸長門の毛利元就。なんせ63歳からスタートだからね。あと年齢から見て不可能そうなのは里見義尭・武田信玄・今川義元・北畠具教あたりかな。上杉謙信もちょっと苦しいかもしれないな。それから歳に関係なく、ぜったい不可能だって大名もいる。波多野秀治・六角義賢・斉藤義竜・宇都宮広綱・神保氏張・結城晴朝なんてゆー、ゲームが始まったとたんに、謀反やなんかで死んじゃう連中ね。こーゆーとこは国力が最低だから、兵力がととのう前に攻め込まれるのがオチだね。

ついでにやりやすい大名も教えると、長曽我部元親・北条氏政・徳川家康・織田信長あたり。

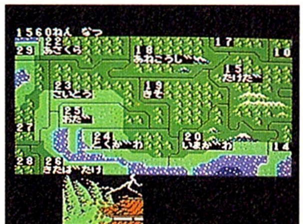


▲島津貴久さんは46歳とゆーご高齢。全国統一は、ちょっとムリだね

症状 ぼくは今、ヒジョーに頭にきているのだっ！ やっとの思いで石高を上げ、町の価値を上げたところへ台風!! 必死に兵を雇用して大部隊を作り、さぁ攻めるぞとゆう時に疫病!! そりゃ、ないよぉ。いくら自然現象だから、しょーがないっていってもさぁ。何とかなんないのかよぉー!?

処置 うんうん、キミの気持ちはよぉーくわかるよ。それって、ホント、ショックがでかいんだよなぁ……。よしよし、このオイラがとっておきの方法を教えてあげるからね。これからは台風が来ようが、疫病がはやろうが、ゴジラが上陸しようが、何もおそれることはないのだよ、うん。

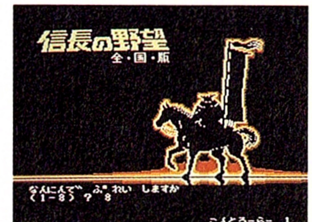
それじゃ、その方法を伝授しよう。その方法とは……セーブなんだよ。えっ、セーブなんか使ってるって？ でもターンごとにはしてないだろ？ そうターンごとに、毎回セーブをするのだ。そうすれば気に食わないことが起こった時、すぐにリセットボタンを押しちゃえばいいワケだ。データを読み込めば今のターンから始まる。イベントはランダムだから、何も起きずにゲームが進行する確率はけっこう高い。もちろん兵力がととのう前に、敵に攻め込まれた時もリセットしちゃえばＯＫさ！



▲１ターンごとにセーブだ！ 台風・疫病がきたら、即リセット!!

症状 どーしても、ゲームが進められないんですぅ、グッスン。何回挑戦しても、兵力がととのう前に攻め込まれちゃうの……。私は信長さんを使ってるんだけど、もう守るのが精いっぱい。日本統一どころか、中部統一もできないよぉ！ もう、このゲーム、あきらめるしかないのかなぁ……。

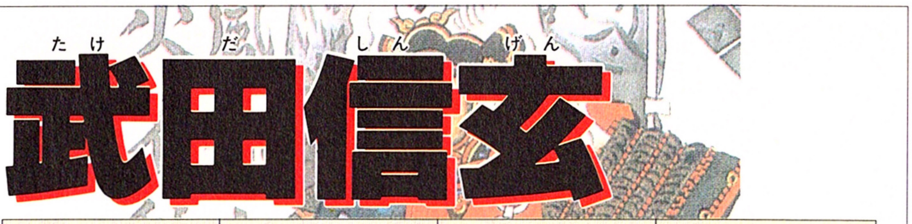
処置 そんなコト、ないよぉ。そーゆー人のために、『信長の野望』にはありがたーい機能がついているんだね。８人でプレーできることを利用するんだ。つまり１人で数人の大名を担当するワケさ。信長さんでプレイしたいんなら、そうだなぁ、徳川家康・今川義元・北畠具教あたりかな。あとは三好長慶・浅井長政をおさえとけばだいじょうぶだろう。この場合１人６役だね。これで信長さんの回りの強敵は、全部自分の思いどおりになるんだから、ゆっくり富国強兵が出来るだろ。適当なところで信長さん以外を終了させれば、後はコンピュータが受け持つから、普通にゲームをすればいい。十分な兵力を持った信長さんなら、中部・近畿統一なんてかんたんだよ、きっと。それでも勝てないときは、終了させずに攻め込みましょ。どっちも自分なんだから、負けるはずないもんね。



▲どーしても進められない人は、一人で８人の大名をプレイだ！



プレイしてみると、ひとつひとつの部隊の動きを将棋のような感覚で楽しめる。それに、相手側の地形を考えて動くと、わりと倒しやすいみたいだ。さすがに信長は強くて、引き分けがやっとだった。　（東京都・皆川　博）

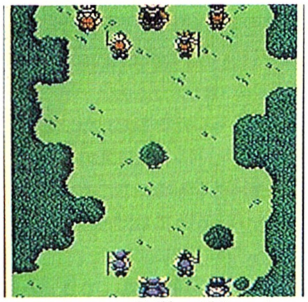


武田信玄

ホット・ビィ	カセット	3月28日発売	5800円

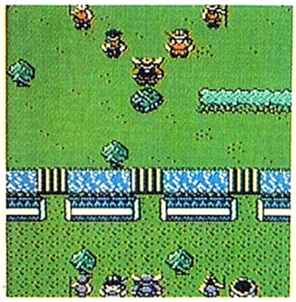
戦国の覇者である織田信長がおそれたただ一人の人物。それが武田信玄であったという。日本統一を目指し、打倒信長を心に誓った"甲斐の虎"武田信玄。志半ばで病に倒れた偉大な戦国大名武田信玄。いまこそ、キミが信玄になりかわり、信玄の遺志を継ぐ時だ。信州周辺の統一、上杉謙信との川中島の合戦、そして信長との関ヶ原の戦いとキミの前には数々の難関が待ち受ける。それでもキミは日本を統一するのだ!!

●甲斐の国はこう守る！



◀ここは最も基本的なマップだ。障害物もそれほどないし、戦いやすい（敵にとっても、だけど）戦場だね。このマップに限らず、基本は待ち伏せだぞ

とにかく、足軽と槍隊を増やすことだ。極端な話だけど、城を守るだけなら、騎馬隊・鉄砲隊・弓隊なんかいらない。この2部隊だけの物量作戦で十分なんだ。城の左右の入口のワキに配置して、入って来る部隊をたたく。北条氏康や今川義元の大部隊ならともかく、それ以外の攻撃ならこれで十分ふせげるはずだ。いやほんと、部隊数99の足軽と槍隊がいればこわいものなんてないもんね。でも、甲斐を守る一番いい方法は、回りの国を全部占領すること（あたりまえか）だ。攻撃は最大の防御ともゆーし、他の部隊が少数でも積極的に出兵することにしようよ。万が一、逃げ帰ることになっても、倒した敵の分は金・米・経験値がもらえるんだしさ。



◀武田の城は入口が3つもある、一番守りにくいタイプだ。足軽・槍隊を左右の入口のワキに置いて、進入してきた敵部隊をたたけ！

●地形をおさえてガッチリ勝とう！

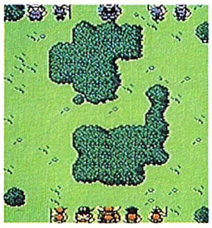
じゃあ、出兵だ!!　でもね、前進前進また前進、なんてゆー猪突猛進は自ら墓穴をほるよーなもんだってことを頭に入れといてくれよな。城を落とす時はともかく、通常の戦闘では待ち伏せが基本なんだぜ。そのためにも地形をしっかり把握して、どこで待ち伏せるのが効果的かを考えなきゃいけないんだね。

じゃ、各国別にその国とマップのポイントを紹介しちゃうかんね！

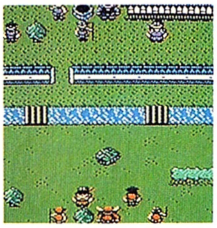
2 ◐水内◐ 高梨政頼

マップの最北端に位置する水内は中の上ってとこ。経済的には甲斐より数段上を行っているし、軍備もけっこうそろっている。城は入口が一つしかないタイプなので、突入するまでにかなりの被害が出ることを覚悟すること。ま、水内に突入する頃には、甲斐の兵力もずいぶんアップしてるはずだけどね。

▼ポイントは、まんなかのしげみの切れ目なのだ



▼左の橋を使うと鉄砲の餌食、右の橋は弓。さて……



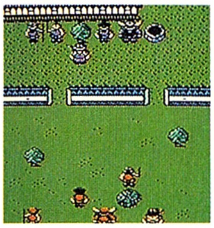
3 ◐築摩◐ 小笠原長時

石高は低いくせに、兵力はけっこう多いってゆーとんでもない国。諏訪・伊那北を占領した時は、よきライバルになる国だ。城は入口が二つのタイプ。城外のマップは川と橋。橋のこちら側で待ち伏せるようにすれば、そんなに苦労はしない。もちろん飛び道具には注意が必要だけどね。

▼強引に橋を渡るより、待ち伏せしよう



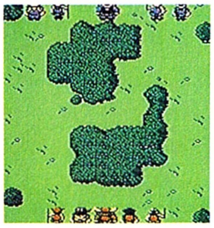
▼騎馬・足軽・槍隊を特攻させるしか、なさそうだね



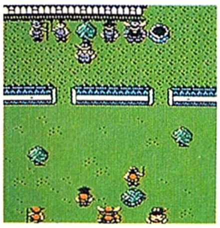
4 ◐小県◐ 村上義清

石高が7しかない。取るに足らない弱小国、のはずなんだけど、なんなんだよ！　この兵力は!!　と思わず叫んじゃうほどの兵力を誇っている。城は入口二つのタイプ。騎馬隊・足軽・槍隊で一気に突っ込むことになるな。城外マップのポイントは、まん中のしげみの切れ目をどう使うかだね。

▼こーゆー複雑な地形は、足のある騎馬隊を活用しよう



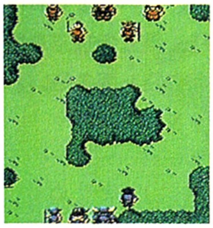
▼城攻めの場合、飛び道具はあまり役に立たないんだよな



5 佐久北 笠原清繁

他の国に比べると、ずいぶん落ちちゃう三流国。なんだけど、（最初の）甲斐と比べるとかなり強いのだ。ここの城は甲斐と同じ、入口三つタイプ。とーぜん一番攻めやすい。城壁前の木をたてにして飛び道具を防げば、大した被害を出さずに落とせるぞ。城外はまん中しげみの陰で敵を待ち伏せれば楽勝！

▼まん中のしげみをタテにして戦えば、被害が少なくなる



▼左右の入口から、同時になだれこめば行けるだろう



6 上野 長野業盛

最高石高が68とかなり大きい。兵力が充実すると強敵になる国だ。ただ、城が入口三つタイプなのが救いだね。城外マップは障害物が多く、飛び道具を効果的に使うのがむずかしい。敵の動きに合わせて、臨機応変に行動するのが勝利への近道だ。おそらく鉄砲隊は池越しに騎馬隊を狙うことになると思う。

▼障害物と池……。ここは肉弾戦がメインになるのかな



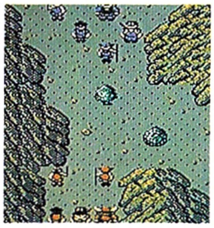
▼入口三つタイプの城は、力押しでも取りやすいのだ



7 伊那北 藤沢頼親

ゲーム開始時のお得意さん。国情も兵力も最低レベル。おそらく最初に占領する国も、この辺になると思う。この国相手なら、力押しでも楽勝だ。城外マップのポイントは騎馬隊による奇襲。左側から飛び道具で牽制、そのスキに足の速い騎馬で右側から急襲するのだ。

▼左スミに追い詰められるとツラくなるぞ



▼移動するときは、飛び道具の射程に入らないように注意



8 諏訪 諏訪頼重

お得意さんパート2。序盤における好敵手。いつも稼がせてもらって、ありがとうございますです。ここは、城も城外マップも別に問題はないでしょ。ちなみに城外マップでの戦い方は、足軽・槍隊が2歩前進。その後ろに鉄砲隊・弓隊がつく。後は敵が射程に入るのを待つだけなのであった。

▼白兵戦になりそうだったら、1回引き上げ出直すのも手だ



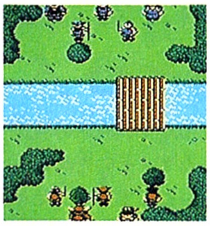
▼はいはい、三つ入口はサクサクと行きましょ！



9 佐久南 大井信隆

お得意さんパート3。もっともすぐにどっかの国に侵攻されて、お得意さんじゃなくなっちゃうことも多いんだけどね。城は入口二つ。城外マップは橋で待ち伏せ。ここも問題ないよね。ま、佐久南・諏訪・伊那北の3国は、数年の内に甲斐の領土にできる国ですんで、そこんとこよろしく、と。

▼コンピュータは真横から撃たれるのを、イジョーに嫌う



▼ホント、入口のそばに木でもあればラクなんだけどね



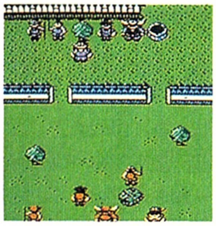
10 伊那南 高遠頼継

最高石高が多い。そのわりに兵力は低い。早く落として兵士の供給国にしちゃいたいもんだね。東の駿河が、ちょっとこわいけど……。城は入口二つ。城外マップももっとも基本的なもの。ここを攻める頃には、甲斐の力もかなり上がってるだろうから、何も問題ないと思いまふです、はい。

▼できれば障害物をはさんで、鉄砲隊と正対したいもんだ



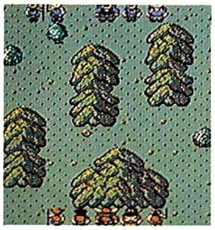
▼鉄砲隊・弓隊が入口の守りをかためるとキツイぞ



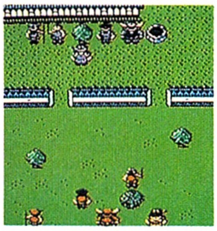
11 武蔵 上杉憲勝

北条・今川に次ぐ第三勢力である。たびたび甲斐にもちょっかいを出してきて、苦労させられたね。もっともこっちが手を出す前に北条にやられちゃうと思うけど。ここの城外マップはけっこうむずかしい。兵力を左右に分散させなきゃいけないんだけど、この組合せをミスるとつらい戦いになる。

▼戦いにくいマップの一つ。右か、左か、それが問題だ！



▼このマップでは、狙い打ちされやすいんだよなぁ…



12 駿河 今川義元

つっよーいの、この国は。最高石高が90。兵力もハンパじゃないのだ。ここの城は飛び道具の集中砲火を浴びる入口一つタイプ。とにかく甲斐一国で落とそうったってムリ。伊那北・伊那南・甲斐の連続出兵で叩くしかないぞ。ここを落とせばゲームが楽になるからねぇ。がんばろうね。

▼強くなったら、ここでかせぐのもいい手段だな



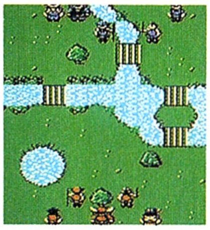
▼鉄砲と弓に数の差があれば、少ない方から回り込め



13 相模 北条氏康

最高石高99、初期の部隊のレベル20、初期の兵力はすべての部隊が70以上。最強の国家である。必然的にシナリオ1の最後の敵。城はとーぜん入口一つ。城外マップもなかなかキビシーものがある。ここも甲斐一国ではなく、武蔵・甲斐・駿河の連続出兵で狙うことになる。

▼ここもやっぱり、基本は待ち伏せ。ムリな特攻はダメ！



▼泣いても笑っても最後の城だ。全力で突っ込もう!!



◉上杉なんてメじゃねえぜい!!

増援のポイント

部隊	騎	鉄	弓	槍	足	増
1	61	37	41	60	84	○
2	51	29	35	46	64	○
3	36	10	55	27	39	
4	48	44	32	25	74	○
5	10	24	17	25	31	
6	19	20	26	34	35	
7	44	36	21	58	93	○

◀いちおう、この4部隊に増援してみたけど、これでいいのかなぁ? ちょっと不安…

で、いよいよ上杉謙信との戦い、川中島の合戦なワケだ、これが。このシナリオ2はシナリオ1と違い、バトルモードだけで構成されている。武田軍、上杉軍ともに7部隊ずつあって、7戦して勝ち越せばいいとゆーワケだ。この"勝ち越せばいい"とゆーところが重要なポイントなんだぜ。つまり、極端な話が1勝6分でかまわないってことだよね。これで、4勝しなきゃいけないってゆーよりは、ずいぶん気が楽になったでしょ。

で、どの部隊に増援を送るかってゆー問題だね。強い部隊をさらに強くするか、弱そうな部隊を強化するか……。どっちがいいんだろうね? よし、教えてあげよう。ここは強力な部隊をさらに強化して、ぜったいに勝てる部隊をつくろう。なにしろ1勝6分でいいんだからね。勝てそうもない部隊は負けない戦い方をするのだ。シナリオ2は1回のバトルが30ターンあるんだけど、その間、全滅しないように逃げまわる。ただひたすら逃げまわるんだ。ちょっとナサケないようーな気がしないでもないんだけどね、でもさ、これが一番確実で、ラクな方法なんだよね(えっ、なに? こーゆーのは"戦い方"とはいわないんじゃないかって? いえいえ"無手勝流"ってゆーんですよ、こーゆーの)。

部隊の配置



◀敵部隊の戦力がわからないうちは、この部隊配置も不安いっぱいだよね

もちろん戦術にぜったいの自信を持ってるとゆー人なら、少数部隊に増援をして、正々堂々と上杉軍と渡り合い、全勝を狙うとゆー方法もあるんだけどね。ま、何回か戦えば、こーゆー手段でも勝てるよーになれるよ、上杉軍相手ならさ。

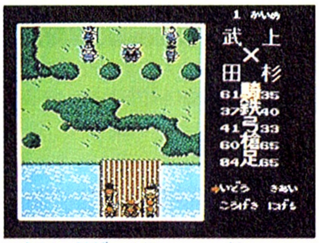
次の問題は、どの部隊にどの部隊をぶつけるかってゆーことだね。これは下の写真で、マップの地形と上杉軍の兵力を確認して、よぉーく検討してみてくださいね。

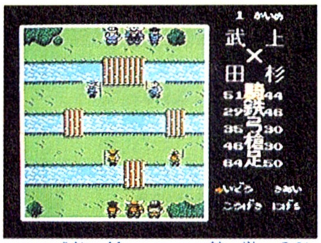
◉敵勢力と地形をしっかり把握すること!

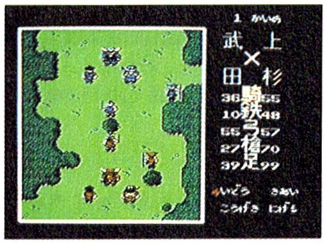
じゃ、いよいよ戦闘開始だ。準備はいいかな? まず下の写真をじっくりとながめてくれよな。マップ自体は、シナリオ1でおなじみだよね。ここで両軍の総戦力を比較してみると、上杉軍が圧倒的にまさってるんだ。兵士の総数なんて、300以上も違うんだぜ。1勝6分にあんだけこだわったのは、こーゆー理由があったからなんだよね、実は。この大量の兵力差を逆転して4勝するなんて、至難の技だよな。

じゃあ、マジに上杉軍と戦うためには、どうしたらいいんだろうね? 戦力の差がこれだけあるんだから、あとはどーゆー作戦を立てるかってことにかかってくる。シナリオ1での経験を十二分に生かさないと、マジに勝ち越すのはむずかしいもんがあるね。少ない兵力で多人数を相手にする場合、飛び道具の使い方がポイント。ぜったいに敵の部隊と接触しないで(とーぜん、敵の飛び道具に当たるのもまずいワケだよね)、こちらの鉄砲・弓だけを相手に当て、敵部隊の数をこっちより少なくしなくちゃいけないワケだよね。

そのためには、何をやったらいいんだろうか? まずはマップの地形を頭にたたき込むことだ。地形を利用した攻撃はシナリオ1でもやってきただろう。それをフル活用しなきゃ、とても勝つなんてことは不可能だ。ただシナリオ1に比べて敵兵力がかなり多いから、おんなじようなつもりでプレイしてると、苦汁を飲まされることになるぞ。


▲最初の上杉の部隊は、まあ並。ここはどーしても勝っておきたいね


▲この部隊も並だね。まん中の橋の手前で待ち伏せたいところだ

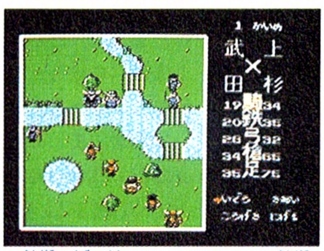

▲おおっと、なつかしいマップだ! ここは戦力の差が勝敗に直結するみたいだ



▲……負けてしまった……。しかし勝負は五分と五分。これから、これから


▲これもシナリオ1で経験あるね。ここは鉄砲・弓より槍・騎馬が多い方がいい


▲完璧に兵力で負けてる……。コイツは引き分けを狙った方がいいかな……


▲足軽の数が多いマップだ。いかに足軽を消耗させるか、が問題


▲さあ、いよいよラストバトルだ。待ち伏せの陣形を、よぉく考えなきゃね

◉信長だっておんなじでい！

部隊	騎	鉄	弓	槍	足	増
1	71	47	51	70	94	○
2	40	25	34	46	50	
3	46	20	65	37	49	
4	37	40	31	25	60	
5	20	34	27	35	41	
6	29	30	36	44	45	
7	33	32	15	58	74	

◀川中島の経験をいかす時は今だ！ さて、どこの部隊に増援を送ってやろうか

部隊	騎	鉄	弓	槍	足	増
1	71	47	51	70	94	○
2	61	39	45	56	74	○
3	67	34	76	47	73	○
4	37	40	31	25	60	
5	20	34	27	35	41	
6	29	30	36	44	45	
7	54	46	26	68	98	○

▶とゆーワケで、強そうな部隊を、さらに強くしたのでありました、チャン

やっぱ基本は大事だよ

川中島の合戦で上杉謙信を撃破したら、次はいよいよシナリオ3、織田信長と天下分け目の関ヶ原の戦いだ。もっとも、やることはシナリオ2とおんなじなんだけどもね。武田・織田両軍とも部隊数は7つ、そのうち4部隊に増援を送る、7回戦を行って勝ち越せばOK。もちろん1勝6分でも、一向にかまわないワケだ。この関ヶ原の戦いに勝利すれば、日本統一に成功、ついに日本の歴史を作り替えたってことになるんだね。

1勝6分でいいんだからさ、ここでの増援の仕方もシナリオ2といっしょ。大きな部隊に大きな増援。確実に勝てる部隊を、1つか2つは作るようにしよう。

こーなると必勝法もおんなじなんだよね。1勝したら逃げまくる!! もー、これっきゃない。逃げて逃げて逃げまくって日本を制するなんて、なかなかオシャレだしね。キミも、そう思わない？



▶またまた頭が痛い部隊の布陣。ここは野生のカンで！

◉でもねぇ、信長軍は強いぞ！

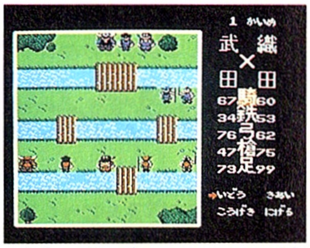
もしマジに信長軍と戦うとゆーんならメイッパイ根性を入れないといけない。信長の兵力は上杉軍なんか問題にしてないよ。兵の総数でも織田軍と武田軍は800も差があるし、特に鉄砲隊なんて武田軍の2倍近くいるんだぜ。しかも第2回戦に登場する織田軍は、すべての部隊が99。マジで勝てるかな。



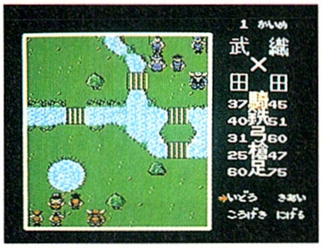
▲鉄砲の弾を避けて、鉄砲隊をたたければ、もう勝ったも同然だ



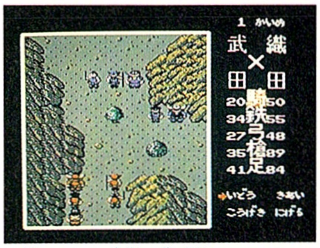
▲ゲゲッ！ 織田軍は全部隊99じゃないか！ こりゃ引き分けに持ち込む手だな



▲織田の部隊も強いけど、こっちの部隊の飛び道具の位置も悪くないぞ。



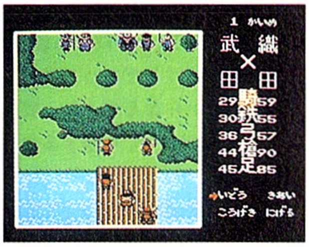
▲待ち伏せて、池をはさんでの撃ち合いだっ！ これでキマリだね、きっと…



▲戦いにくい地形に大部隊はもったいないよな。ここは小部隊で逃げまわれ！



▲騎馬をオトリにして、弓・足軽で裏から回る。これは超基本戦法だぞ

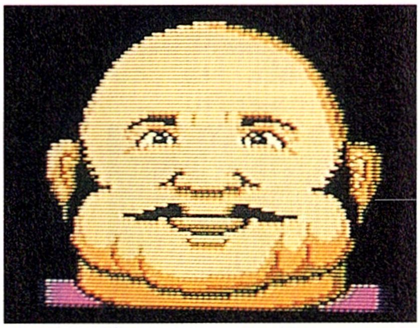


▲戦力の差はいかんともしがたいね。左スミへ、飛び道具を配置できれば……

◉まとめなんだよ

シミュレーションゲームの楽しさってゆーのは〝もしも〟の世界を体験できること。もしも信玄が病気にならず、京まで攻めのぼっていたら……。もしも本能寺の変が起こらず、信長が関ヶ原に出陣していたら……。そんな可能性の世界で遊べるのが、このゲームなんだ。さらに、このゲームをプレイしている間、キミは信玄になりきっていたはずだ。信玄として考え、信玄として行動していただろ？ RPGとは、ちょっと違った演じきる快感。そんなものを感じなかったかな？ もしそれを感じられたなら、たとえクリアできなくても、このゲームで遊んだかいがあったとゆーもんだ。オイラだって、なりきる快感が好きで、このゲームを始め、『独眼竜政宗』『信長の野望』『三国志』『水滸伝』とかさ、ファミコン・パソコン問わずにSLGにはまりまくったもんな。だからさ、一人でも多くの人にこの快感を味わってほしいんだよね。キミもわかってくれるだろ、この気持ち。

なんか、まとめってゆーよりSLGヨイショみたいになっちゃったけど、信玄さんも笑ってくれてるし、許してくれるよね。『武田信玄』でSLGの楽しさを知ったキミ、この世界、奥が深いからねぇ。どんどんどんどん、深く深く、もぐってきてくれよな。


▲やっぱり信玄さんに、くやし涙は流させたくない。いつも微笑んでいてほしいよな。そのためにも、1勝6分でもいい。信長軍に勝とう！

最新ソフト徹底紹介

ホットゲームスキャナー

HOT GAME SCANNER

新学期、学校で話題になりそうな新作の情報は、この「ホットゲームスキャナー」におまかせ。本数はちょっと少ないけど、その分、内容はグ〜ンと充実。アクション・RPGからスポーツゲームまで、一足早い情報入手で、友達に差をつけちゃえ。



キャプテン翼 その3

待ちに待ったキャプテン翼が、ついに登場する。アニメーションを駆使した見ごたえのあるグラフィックに、新趣向を凝らしたゲーム内容はやりごたえ抜群。試合の組み立てからシュートの醍醐味まで満喫しちゃおっ！

文／RYO II

第1部 全国中学校サッカー大会

1回戦	錦ヶ丘中	特に目立った選手はいないが油断は禁物だ。
2回戦	南宇和中	キャプテン石田とFWの竹井は要注意だぞ。
3回戦	東一中	DFの早田はエース殺しの異名を持っている。
4回戦	花輪中	立花兄弟の空中サッカーには気をつけろ。
5回戦	明和東中	明和FCの選手が8人もいる強敵なのだ。
準々決勝	比良戸中	初出場ながら失点0を誇る守りのチームだ。
準決勝	ふらの中	チームプレイが良く松山のキープ力はNo.1だ。
決勝	東邦学園	翼に対抗意識を燃す日向のいるチームだ。

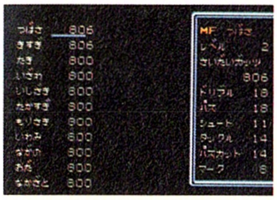
試合を通じて力をつけて世界をめざせ！

ジャンプではジュニアユース大会をみごと優勝で飾って大会の幕を閉じたんだけれど、このゲームでは中学大会からジュニアユースまでの長い道のりをぜ〜んぶシミュレートしてしまっているというぜい沢なゲームだ。

第1部の国内大会では1試合ごとにレベルを上げていって、第2部の国際Jrユース大会へと駒を進めていく。ここで岬くんを探しだして漫画同様みごと優勝を果たすのだ。

全国中学生大会でレベルアップだ！

選手はそれぞれガッツ、パス、ドリブルなどのステータスを持っていて、試合をするごとにアップしていくんだ。ちょっとRPG感覚だね。たとえばドリブル能力がアップすれば、囲まれても突破できる可能性があるし、ガッツが増えればそれだけ攻撃力が続くことになるわけだ。このガッツは体力と同じで、ずっと攻撃に参加していると減ってしまう。ちょっと休んでいれば回復するけどね。



◀最初はみんなレベル1。でも試合で活躍するとレベルアップだ。試合に参加しないと上がらないので、試合が進むうちにレベルに差が出てくるのだ。



◀ガッツは800からだ。ボールをドリブルしているときや、タックルにいくと下がってしまう。0になるとほとんど試合に参加できなくなるぞ。

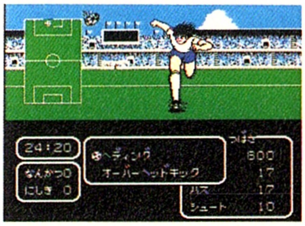
勝利のためのその1・オフェンス

パスはゲームを組み立てるのに重要だ。右サイドにいる滝君にパスしてラインぎりぎりをドリブルで敵陣につっこむ。その間に翼君をゴール前に上げてパス、そしてシュートへ。まだゴールまでの距離があったら、翼君が小さく隣へパス。パスを受けたらすぐまた翼君へリターンパスしてシュートへもっていくのもいい。また囲まれて前方へのパスができない時は後ろへパスして陣形を立て直すなんて戦法も実際使われる作戦だね。とにかくパスはチームプレイの基本なのだ。

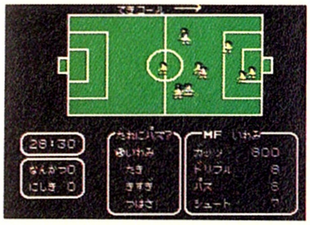


パス

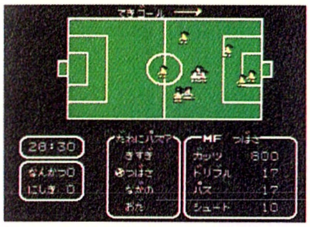
パスは敵に囲まれる前にしたほうがいい。囲まれると相手のマークが厳しくてパスできない場合もでてくるからだ。こんな時はむりせずバックパスも考えよう。



▶サイドからセンタリングするとゴール前でボレー、ヘディング、オーバーヘッドなどが可能だ。ボールの高低でシュートも違ってくるぞ。



▶Bボタンでパスモードを選びパスの相手を決めよう。ただ、ロングパスや敵の多いところへのパスはインターセプトされる可能性が高い。

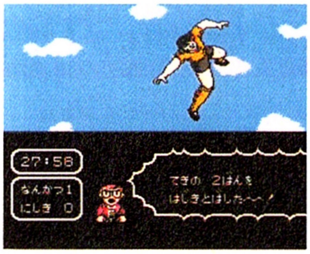


▶もしパスしたい相手がいない時は、一度Bボタンでキャンセルして、もう一度パスモードにすると違うメンバーへのパスができるようになる。



ドリブル

ドリブルシーンのアニメーションはグラフィックを見ているだけでもワクワクしてくる。しかし、持ち過ぎると敵に囲まれてしまうので注意しよう。



◀日向君クラスのストライカーになるとドリブルで、ディフェンスにきた相手をぶっとばしてしまうことだってできる。この迫力はすごいものがある。

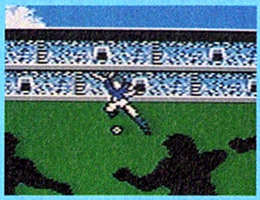


シュート

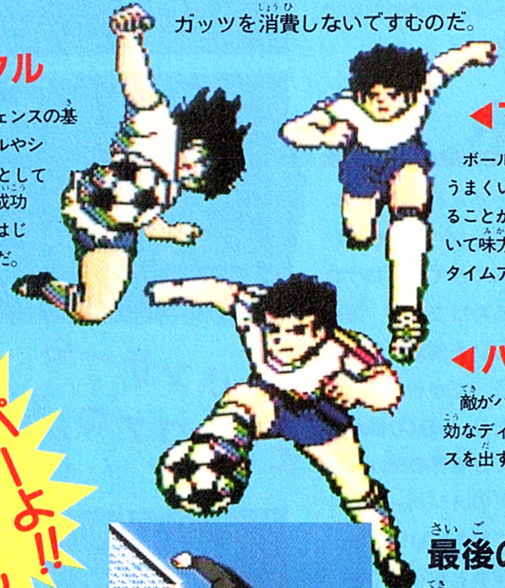
シュートはセンタリングされたボールの高さや必殺シュートを持っている人によってさまざまなシュートを打つことが可能なのだ。

ドリブルで敵をかわしながら進むという個人技もサッカーの醍醐味だ。敵のディフェンスに阻まれて、いい位置にパスの相手がいない時などは、無理にパスしないで2人くらいのディフェンスだったらドリブルで強行突破してみるのもいい。また、パスを受けて前方に敵がいないことを確認したらいっきにドリブルで地域をかせぐんだ。

勝利のためのその2・ディフェンス



敵がボールを持って攻め込んでくるシーンでは、こちらは残念ながら手出しができない。画面に敵を囲んだという表示が出て初めてディフェンスをすることができるんだ。この時はタックル、マーク、パスカット、動かないのどれかを選択することになる。ステータスを見て決めよう。動かないではガッツを消費しないですむのだ。



▶タックル

これはディフェンスの基本。敵がドリブルやシュートを打とうとしている時に有効。成功すればボールをはじいたり奪えるのだ。

◀マーク

ボールを奪うことはできないけれど、うまくいけば敵をその場に釘づけにすることが可能だ。ここでくい止めておいて味方が戻るのを待つのも戦法だ。タイムアップ直前の時間稼ぎにもいい。

◀パスカット

敵がパスをしようとしている時に有効なディフェンスだ。ただし、敵がパスを出すかどうかの見極めは難しい。

キーパーよ!! きみもがんばるんだ





最後の砦・キーパー

敵がシュートを打ったら、これを防ぐのはキーパーだ。キーパーはパンチングとキャッチのどちらかを選ぶことになる。パンチの方が防ぐ確率は高いがボールがこぼれるので2次攻撃を仕掛けられる危険性がある。キャッチは成功すれば攻撃に転じられる。敵のシュートの距離や角度などを考えてどちらにするか決めよう。

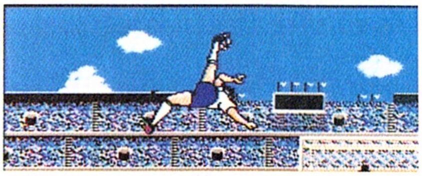
「キャッチ」にしても必ずキャッチできるとは限らない。ボールをはじくこともあるし、ゴールポストに当たることもある。確実な時以外はパンチのほうが安全だ。



▲走りこんで打つ時のシュートだ。



▲低いセンターリングの時に打てるボレーシュート。



▲高いセンターリングの時はオーバーヘッドシュートだ。



▲高い時はヘディング、低い時はダイビングヘッドだ。



▲必殺シュートでネットをやぶれ。

そのほかにもシュートの種類、多数あり。とくに必殺シュートはすんごいぞ。



第2部　国際Jrユース大会

参加国	アルゼンチン	天才ディアスのチーム。
参加国	イタリア	名キーパージーノがいる。
参加国	イングランド	攻めが中心のチームだ。
参加国	ウルグアイ	個人技が優れたチーム。
参加国	カナダ	新興勢力のチームだ。
参加国	スペイン	南米型個人技が特意だ。
参加国	ベルギー	猛烈な攻撃型チームだ。
参加国	ポーランド	地味だが総合力はある。
参加国	ポルトガル	パスプレイが特意だ。
参加国	マレーシア	ドリブルを多用するぞ。
参加国	フランス	準決勝を戦うチーム。
参加国	西ドイツ	決勝で対決する相手だ。

全体を5チームずつ4つのブロックに分けて、総当たりのリーグ戦をする。勝ち2点、引き分け1点、負け0点で計算し、上位2チームが決勝トーナメントに進めるんだ。ここで準々決勝、準決勝（フランス）と勝ち進むと決勝では若き皇帝の異名をとるシュナイダー率いる西ドイツとの対戦だ。

めざせ決勝戦、力を合わせて世界制覇だ

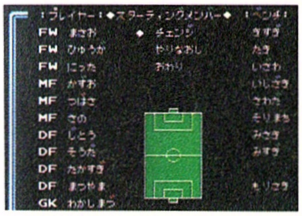
国内大会で優勝すると、こんどは世界を相手のフランス国際Ｊｒユース大会へ旅立つことになる。そして、日本代表となるのは、日向君や立花兄弟など中学大会で苦しめられたメンバーなのだ。まさに、昨日の敵は今日の友、これからはタイガーシュートやスカイラブハリケーンがこちらの武器になるのだから心強い限り。戦術にも幅が出て、個性ある攻撃パターンが組み立てられるわけだ。

しかも、ゴールキーパーに若島津君を迎えるのも大きい。手刀パンチや三角とびのキャッチは敵に回せばこれほどいやなものはないが、味方にすれば頼もしい限りだ。

さらに、スターティングメンバーを変更できるので、自分の攻撃パターンに合ったメンバーで戦えるのもいい。しかし、敵も強敵。思えば中学大会はＪｒユースのための前哨戦、本当のサッカーはこれからだ。



◀これが若島津君が開発した恐怖の三角とびだ。これでピンチを脱してチャンスに結びつけることができる。が、ガッツの消費量も多いので多用は禁物だ。

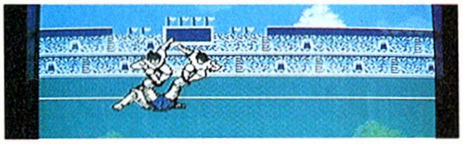


◀ミーティングの時に「スタメン」コマンドを選ぶとこのモードになる。これで、スタメンを変更して好きなメンバーでチームが組める。



◀リーグ戦は勝点で順位が決まるが、万一同点の時は得失点差がものをいうので、できるだけ得点を取っておこう。

限りなく厚い世界の壁を突き破れ







日本が代表メンバーをそろえるのと同様に世界各国のチームも最強のメンバーをしたがえて、フランスに乗り込んできているわけだ。だから、そう簡単に勝てるわけがない。国内大会ではけっこう決まっていた翼君のシュートもキャッチされてしまう。だから、ぎりぎりまでつめてシュートしたり、連続攻撃が必要となる。単調な攻撃法では世界の壁は突破できない。ハーフタイムでのメンバーチェンジも含めて、どんな戦法で戦えばいいのか、勝利のためには頭脳戦が重要となってくる。

ギョッ ギョッ！



◀さすがに世界のストライカーのシュートは違う。パワー爆発でボールが破裂してしまうこともある。トヨタカップみたいだね。

アナウンサーも忙しいワケね





◀状況を伝えるアナウンサーもいそがしい。が、寝ちゃうことも…

岬君を探しにフランス・アドベンチャー



▲まず宿舎の周辺で聴き込みをしてみるんだ。ピエールについても聞いておこう。



▲ここはフランススタジアム。ここがＪｒユース大会会場なのだ。



◀ここはルーブル美術館。時間が早いと人がいなくて情報が得られないこともあるぞ。

翼君の最高のパートナー岬太郎君は、フランスのどこかで暮らしているはず。岬君を探しだして翼君とコンビを組めば、鬼に金棒となるのだ。だから、試合の前に岬君を探しにフランス国内を探し回るアドベンチャーをしなきゃならないのだ。ボクも岬君を探しに？フランスへ行ってきたのだ。次ページの写真はその時のものだ。



勝利のためのその3・攻撃パターン

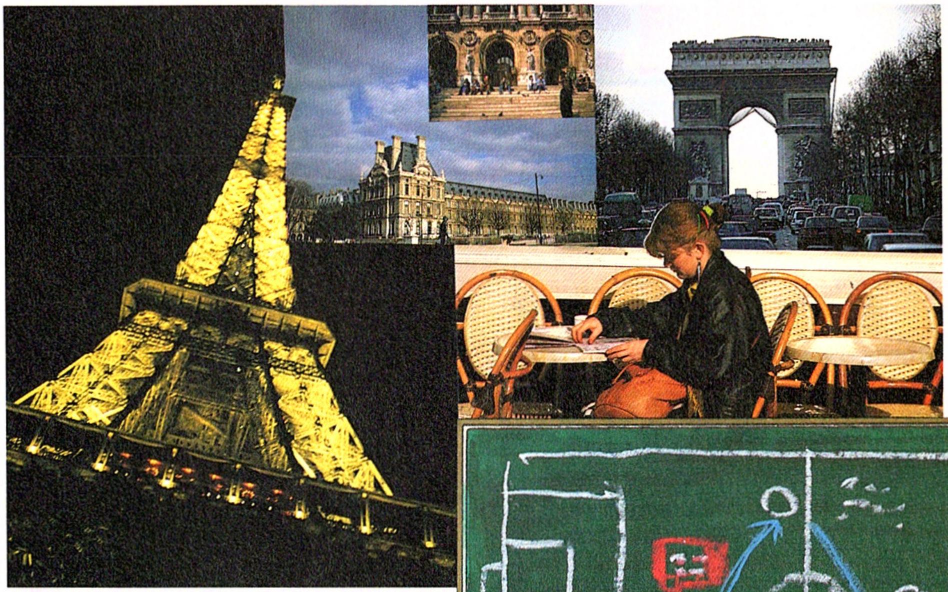
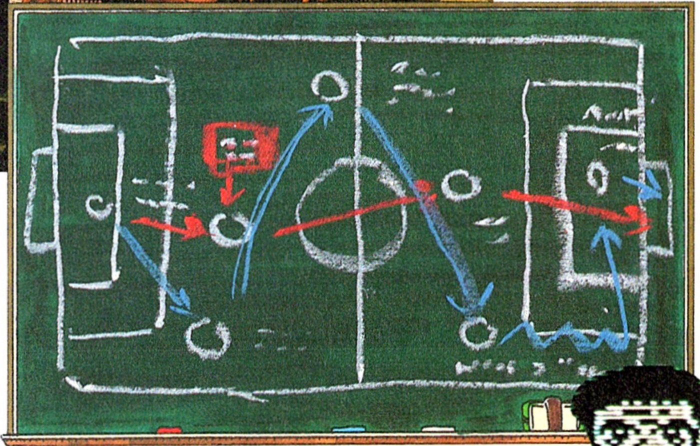


PHOTO:H.FUJIMORI



【個人技型】

南米型サッカーは、個人技を活かしたサッカーなんだ。このサッカーの特徴は、抜き出た実力を持つ選手を中心に試合を組み立てることだ。あのマラドーナが4、5人の選手を抜いてシュートを決めたシーンを覚えている人も多いんじゃないかな。同様に、ここでは翼君にボールを集め彼のレベルアップを図る。翼君のレベルが上がれば、キックオフで、いきなりボールを翼君にパスして、そのまま彼がドリブルで敵ゴールまで持ち込んでドライブシュート！なんてマラドーナみたいなスーパープレイも夢じゃない。アシストの人間ともう1人、来生君あたりのレベルアップを図っておくと、攻撃にも幅がでる。速攻が好きなボク向きの攻撃スタイルだ。

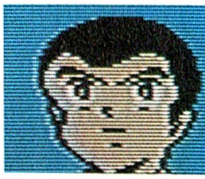


▲日向君や翼君といったエースストライカーのレベルを上げて速攻攻撃をするんだ。

【チームプレイ型】

サッカーの攻撃スタイルは大きくヨーロッパ型と南米型に分けられる。ヨーロッパ型というのはチームプレイを中心にゲームを組み立てる戦法で、パスを中心に総合力で勝負するスタイルだ。

このスタイルで勝負をしようとしたら、メンバー全員をくまなく攻撃に参加させて全員のレベルをまんべんなくアップさせるように心掛けなくてはならない。「細かいパスで相手を攪乱させて、左右のサイドにボールを散らして全員で敵陣をめざすという試合が好きだな」(チームプレイ派ヒラ坊談)。この戦法の長所は誰かが疲れても、他のメンバーでフォローできるとそろになる。



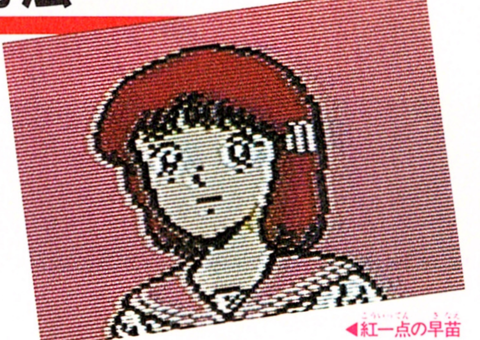
▲彼、石崎了君はサッカーセンスにかけるけれど、レベルを上げれば活躍するぞ。



シミュレーション・サッカーを2倍楽しむ方法

アクション性のまったく入っていないサッカーゲームはこのキャプテン翼が初めて。これまでのサッカーゲームに慣れている人はちょっと面食らうかもしれないね。でも、プレイ法さえ覚えてしまえば簡単でいて奥の深い試合が楽しめるんだ。プレイヤーの性格によってがらっと戦法が変わるし、パスのタイミングやシュートの選択で試合の流れはがらっと変わってくる。また、敵の戦力によっても戦いかたは違ってくるはずだ。

で、さらに楽しもうと思ったら、ひいきの選手をメインに試合を組み立ててみるといい。ボクは翼君をアシストに使って日向君にタイガーシュートを打たせるって攻撃パターンを多用しているんだ。キミも好きな攻撃パターン考えたら教えてほしいな。



◀紅一点の早苗ちゃんはハーフタイムとスコアメモで登場だ

ディスク ／バンダイ／4月15日発売／¥3300／両面



仮面ライダーBLACK

ファミコンソフト"仮面ライダーシリーズ"の第２弾「仮面ライダーＢＬＡＣＫ」は、前作のユーモラスなゲームとは違い正統派的な横スクロールの面クリゲームだ。暗黒結社ゴルゴムを敵にまわし、BLACKの戦いが今始まる。

文／スッシー保坂

仮面ライダーBLACKのすべて！

"歴史はくり返される"の言葉の通り、人類は創造と破壊をくり返している。創造は神によって、そして、破壊は暗黒結社ゴルゴムによって行なわれていた。その暗黒結社ゴルゴムの頂点に君臨しているのが、"創世王"だ。創世王の寿命は５万年。そして今、次の創世王にその座を渡す時期に来ていた。その候補に選ばれたのが、皆既日蝕の日に生まれた南光太郎と秋月信彦だ。創世王は、２人をバッタ型人造人間にした。光太郎は運よく逃げ出せたが、創世王は、光太郎の持つキングストーンを取り戻すため、光太郎を狙っているのだ！



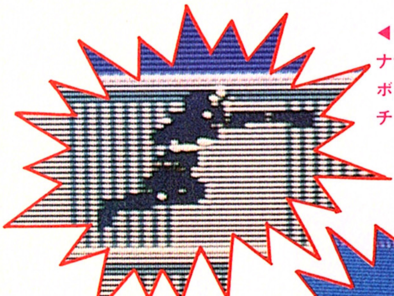
パンチ

◀コントローラーのＢボタンを押せば、強力なパンチをくり出す。狙いを定めて、一発で決めてやろうぜ！

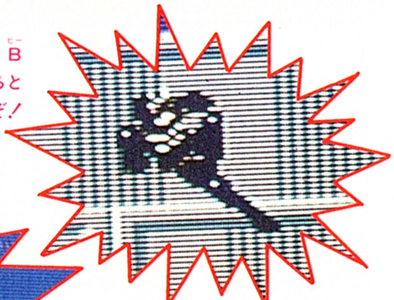


キック

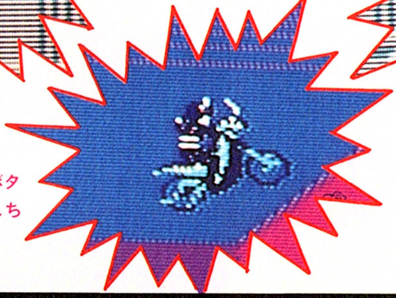
◀✚の上を押すだけでキックができるのだ。パンチでは倒すことのできない身体の低い敵を倒すのに便利な一撃！



◀ジャンプパンチ
ナナメにジャンプして、Ｂボタンで OK。ヘタをするとチョップになっちゃうぞ！



▲ジャンプキック
ジャンプパンチと同じ。✚の上を押せばできる。ただ、タイミングが大切



▶バトルホッパー
BLACK愛用のバイク。Ａボタンを押すだけでジャンプしちゃうぞ！

コマンド説明

VITAL CHERGE

対ボスキャラ戦のとき、ＢＬＡＣＫのパワーメーターから、エネルギーをＲＰ、ＲＣ、ＲＫ、に振り分ける。当然パワーアップする。

MULTI EYE

このコマンドを幹部キャラと対戦中に使うと敵の強さが、ボスと対戦中に使うと敵の弱点がわかる便利なシロモノ。

POWER STRIPES

BLACKのパワーとひきかえに、敵キャラのパワーをうばいとる。身を削るという言葉がピッタシの技だ。

CONTINUE

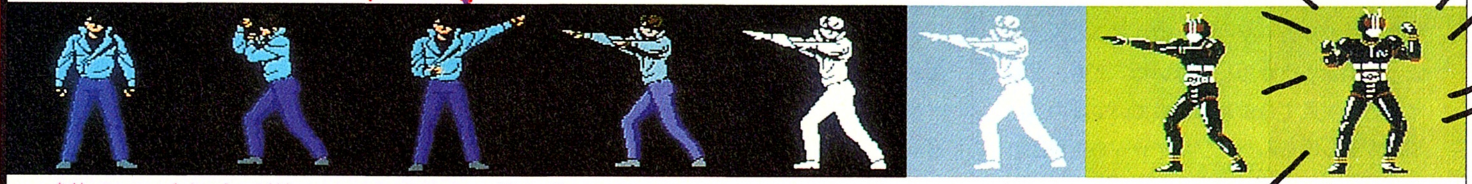
ただ単に、あやまちでスタートボタンを押した時やゲームを再開する時に選ぶのだ。



◀幹部キャラ、ボスキャラ戦で、スタートボタンを押すとコマンドが出る

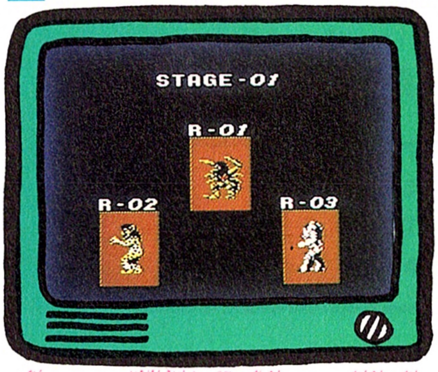


▶VITAL CHERGE を選択し、✚で、それぞれのワザにパワーを振り分けよう！



▲仮面ライダーＢＬＡＣＫの変身シーン。かつてボクがまだ幼少の頃。ライダー１号、２号の変身ポーズをよくまねしたものだす

STAGE:01

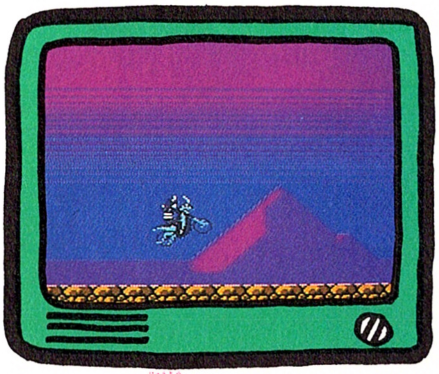


▲各ステージの一番最初に映る画面。これは各面の幹部キャラ。勝手に"幹部キャラ"と名付けてしまったが、この幹部キャラ達を倒してボスキャラの所へ行く

人類の自由のために戦う光太郎こと「仮面ライダーBLACK」。ステージ1のしょっぱなにBLACKを待ちかまえているのはクモ怪人だ。各幹部キャラは、ボスキャラに使われている身のくせに、ザコキャラ達を最初に送り込んでくるのだ。昔のショッカー軍団のようなもんだね。さて、クモ怪人が放ったザコキャラは、毒グモのタランチュラ。タランチュラは、飛びハネたりしないから落ち着いて倒していこう。でも、お尻から糸の代りに爆弾のようなものを出してくるぞ。ここで一言。BLACKが、後ろを向くのに2、3歩あとずさるのは、少々ドンクサイぞっと！

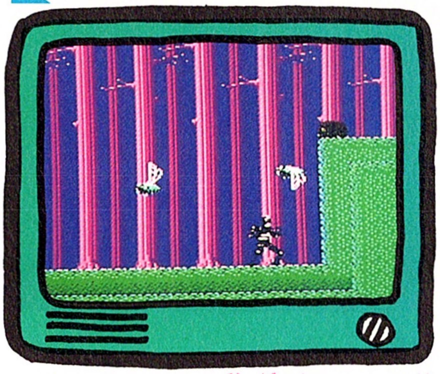
STAGE:02

ステージ2では、BLACKがバトルホッパー（バイク）に乗っての登場だ。ただ、バトルホッパーを自由に乗り降りできないのが不便でならない。それに、バトルホッパーに乗ってる時は、パンチだけでキックが使えないのだ。おまけに、水の中を走ると速度がおちてしまう。それらの悪条件を乗り越え、パンチとジャンプをうまく駆使して、敵を倒していくのだ！ それにしても、BLACKが、バトルホッパーに乗っている姿を見ると、仮面ライダー1号、2号なんかを思いだす。おにいさんは、涙がチョチョギレルほど懐しんで、思わずヤラレてしまうのだった。



▲ステージ2で、重要なポイントになるのがバイクをうまく乗りこなせるかどうかだ。ジャンプやパンチなんかもできてしまう、便利なバイク、バトルホッパー！

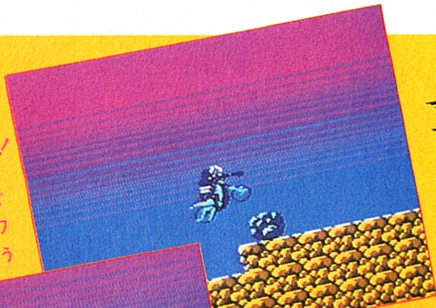
STAGE:03



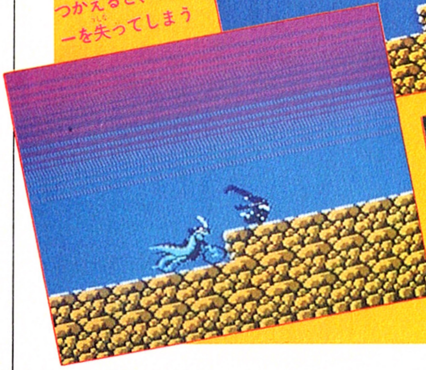
▲ステージ3にもなると、敵の数も増え、おまけに攻撃までしてくる。セミが敵となる面で、サナギは二度すばやく攻撃すること。一度では、成虫になるだけ

ちょうど半分、ステージ3だ。だけど、BLACKがここまで来ちゃって創世王がだまっているわけがない。創世王が送り込んできた敵は、オオワシ怪人、セミ怪人、ハチ怪人だったのだ。ここのステージでは、怪人たちが放ったザコキャラたちが容赦なく出現、攻撃してくる。ただ真正面から戦ってあるだけではだめ。ジャンプやトンボ返り、飛び込み前転(BLACKの向いている方向か逆の方向の✚を押したまま、Aボタンを押し、すぐにAボタンを放す）などで、敵や敵の攻撃から逃げるのも一案だ。だけど、敵キャラの動きの方がスピーディだなんて、ズルイなぁ〜。もう。

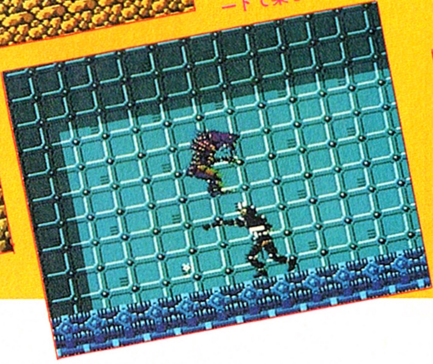
仮面ライダーBLACK ハイライト



▶バイクに乗ってジャンプしてもパンチは使えるのだ！



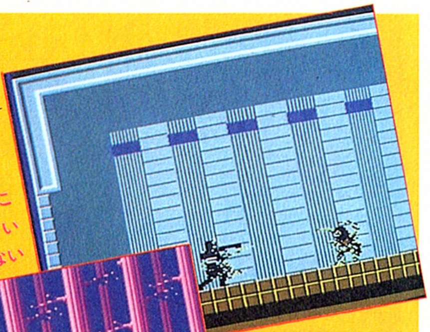
▼段差のところでつかえると、パワーを失ってしまう



▼で〜た！ 対ボスキャラ戦はビックモードで楽しめるぞ！



▶得体の知れない敵。こいつは一体誰なのか。いくら攻撃しても死なない



◀対幹部キャラ戦の画面。ザコドモと違って動きが激しい

カセット／スクウェア／5月13日発売／¥5900／2M／バッテリーバックアップ付

DEEP DUNGEON Ⅲ

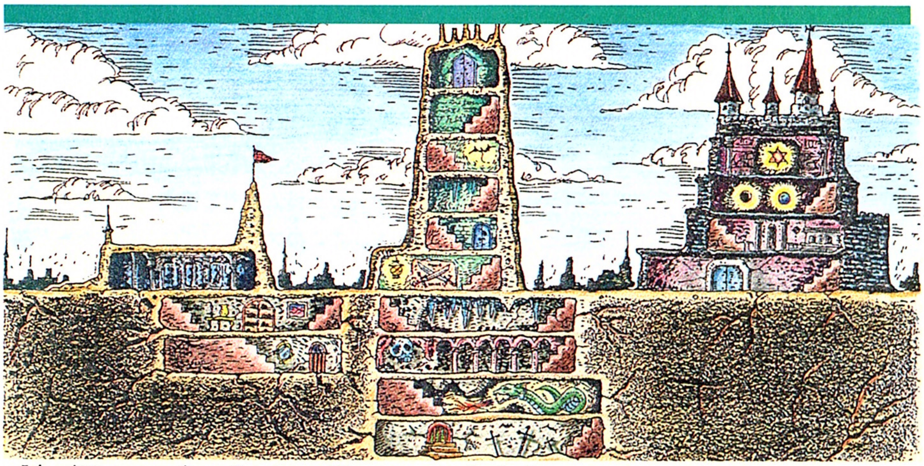


ディープダンジョンⅢ勇士への旅

ゴールデンウィークが終ってから発売されるソフトのことを、今からあーだこーだと言ってもしょうがないんですけど、これも予習だと思って聴いて下さい。いつかきっといいことがあります。

文／田尻　智

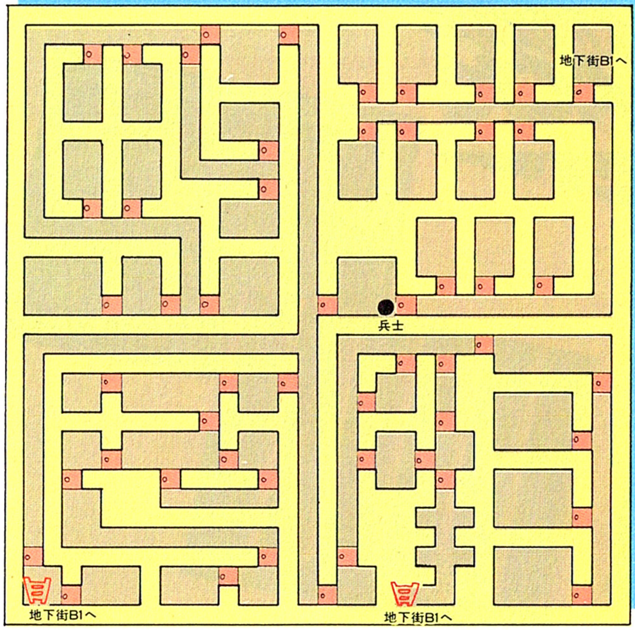
迷い道くねくね…



女の子と一緒に、遊園地なんかにある巨大迷路を歩くのは、きっととっても楽しいことでしょう。では僧侶と狩人と一緒に薄暗くてグチャグチャドロドロの怪物がいっぱい潜んでいるディープダンジョンⅢの迷路をさまようのも、とても楽しいことなのでしょうか？同じ迷路でも、シチュエーションがかなり違いますよね。

もし、ディープダンジョンの迷路の旅がつらくてつらくてくじけそうなら、いいアイデアがあります。ディープダンジョンを遊園地の巨大迷路だと思いなさい。仲間の名前も彼女の名前にするんです。そうすれば、ほら気分はもう遊園地！　なワケないか。

今回は地下2階から紹介だ！



先週紹介した地下街1階から続いているのがここだ。ここでろうやのカギを手に入れられれば、次はアイルの街へ行くことができるぞ。

アイルの街はいいぞー。宿屋はあるし、寺院はあるし、道具屋じゃバンデッドもプレーとも売ってるんだぜ。ワッハッハ、ドンとこいだ！



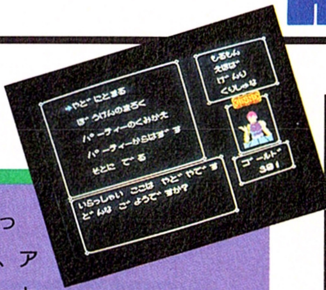
▲モンスターの群れは、最前列にいるヤツしか攻撃してこない。こっちからは飛び道具で列の後ろのヤツも攻撃できるぞ！

だからろうやのカギは死んでも欲しい。●地点にいる塔の兵士と戦ってみるといい。まぐれでもいい、もし勝てれば、念願のろうやのカギが手に入るはずだ。

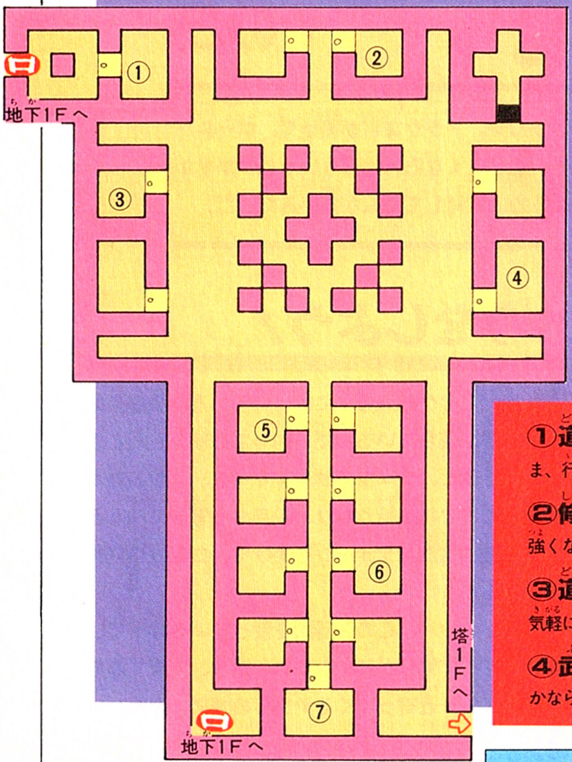
それと、このフロアーではカギのほかに、たいまのすずなるアイテムもどこかにあるはずだ。探そう。



▲大量に敵がでたら、敵が横に広がらないように戦うこと。そうすれば敵から受ける攻撃は減るハズなんだ。



お次はアイルの街だ



さあ、やっと着いたぞ、アイルの街だ、ヤッホー！　ここで一番嬉しいのは、やっぱり武器・鎧屋の品揃えだな。短刀、アーバレスト、モール、スピアー、フレイル、木の盾、鉄の盾、鎖鎧、スプリント、バンデッド、そしてプレートを売っている。ためてたお金をどんどん吐きだして、買いまくれ！　でも余計なモノまで買うなよ。

①道具屋
ま、行ってみれば。

②修業場
強くなれよ。

③道具屋
気軽に立ち寄ろう。

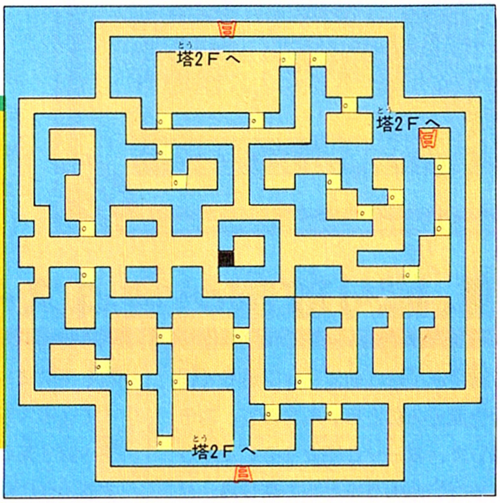
④武器・鎧屋
かならず行こう！

⑤宿屋
疲れてるんなら。

⑥情報屋
いいこと聴けるかも。

⑦寺院
用があるなら。

塔の1階だ。



このフロアーには、2人の仲間がキミがくるのを待っている。名前は、ホセとアレフ、どちらも僧侶だ。レベルは最初から6だ。彼等を連れていくかいかないかはキミの自由だけど、どうする？



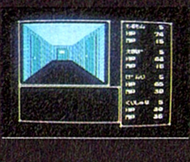
◀戦闘シーンで文章がタラタラでるのがまどろっこしいと思うセッカチは、Bボタンを押せ！早くなるぞ

たぢりのディープダンジョンが好きで死にそう！

うそだよ。死なない死なない。ディープダンジョンをやってて僕は妙にウキウキしてくることがあります。それは街にいるときなんですが、バックにワルツがかかるんですよ。不気味な迷路とワルツ。うなぎと梅干しみたい。



▶暗いゲームなのに……



◀楽しげにワルツが……

☆怪物辞典☆
MONSTER MANUAL

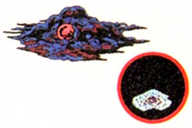
今回紹介したあたりまでにでてくるモンスターは、そんなに強いヤツはいないんだ。その中で割とよく出会うモンスター達をいくつか紹介することにしようか。彼等は1匹で出現したときはてんで弱いけど集団になると、かなり手強いよ。



【ラット】
これはいわずもがな、ねずみです。気持ち少し強いくらいだな。



【アント】
アントはアリのことです。なんだか英語の授業みたいだな。



【スライム】
ドラクエではカワイイヤツだったが、こっちのはキモチワルイ。



【がいこつ】
その名のとおり。力が強いので要注意。でも意外とすぐ倒せるんだ。



【毒ぐも】
毒を持ってるから、戦っているうちに毒に犯されることがあるよ。



【セントピート】
ムカデ。本物のムカデはとても恐しいが、こちらはてんで弱い。



【狂犬】
犬さん。狂悪な格好をしているわりには、あっけなく死んでしまう。

カセット／テクノスジャパン／4月8日発売／¥5800／1M＋1M

DOUBLE DRAGON



双截龍　その2

発売も秒読みに入ったダブルドラゴン。ドラクエIIIが終って、ロールプレイング熱も一段落したところで、遊びたくなるのはこういったすがすがしいアクションゲームなのでしょうね。期待してる人が多いみたいだ。

文／田尻　智

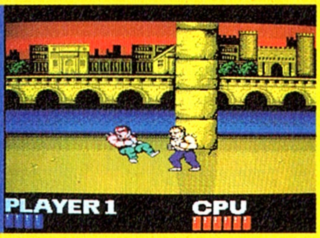
発売直前の総チェックをしよう！



1人プレイ



VSモード



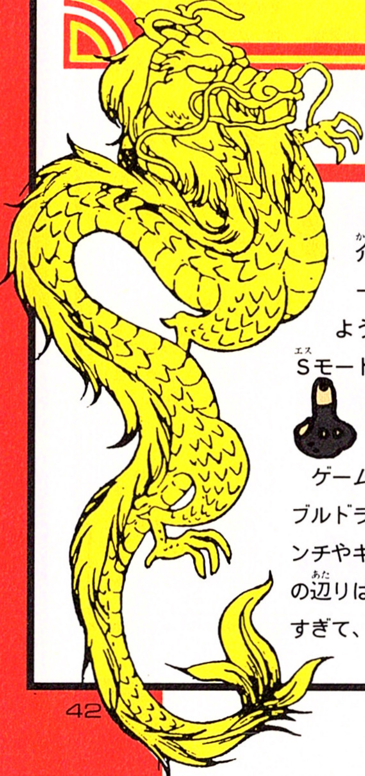
テレビゲームには、よく2人同時プレイってゆーのがあるね。このソフトも2人で遊べるVSモードがあるんだ。ひとりで遊ぶときは、1人プレイモードにして、マップをどんどんひた走り、友達といっしょに遊ぶときは、VSモードでブラウン管の中に入ってケンカする。ひとりとふたりじゃ楽しみ方がまるで違うってこと。なんだか得した気分になる。

このゲームの中には、いろいろな武器や凶器が落ちているんだ。前号でも紹介したと思うけど、ナイフやダイナマイト、ドラム缶など、これを拾うなり、相手から奪って使うと敵は猛烈なダメージを受けて、コロコロ死ぬんだよ。

いやー、この凶器類を使っている時って、すごく気分が良くなるね。素手、丸腰でふらふらと近寄ってくるヤツらの頭に、金属バットの一撃！　ドカッ！

僕等はいい気になって、バットをブンブン振り回してるけど、敵がもし口をきけたならこう言うでしょう。「ひきょうだぞ！　きさまも素手でこい！」と。しかし僕等は言い返す。「正義にひきょうもクソもあるか！」正しければ何をやっても許されるんだ……。

殴り放題、蹴り放題の全4ステージ！

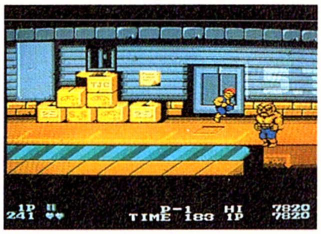


えー、ミッション3前半までは、前にマップ付きで紹介したね。今週は、発売直前のおさらいも含めて、ステージ1から4までを通して、ざーっと紹介することにしよう。それと、ダブルドラゴンのもうひとつの楽しみ、VSモードがどんなモノなのか、というところも教えよう。

MISSION 1

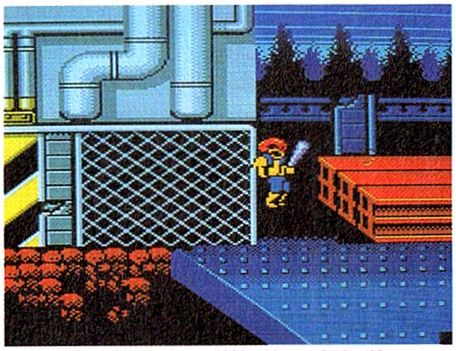
ゲームってゆーのは、たいてい最初はやさしいもの、このダブルドラゴンもそうだ。恐がることはない。ただやみくもにパンチやキックを繰りだすだけでも、結構進むものなんだよ。この辺りはね。ゲームに少し慣れてくると、ステージ1の敵は弱すぎて、相手にならないなって思えてくるかも。それで、よく敵を、特にミッション1ではボスを一発で下へ蹴り落としたりするようになるんだ。

でも、長期的に考えるとこの方法はあまり良い戦い方とはいえない。ガケッ淵へ突き飛ばせば、たしかに勝負はすぐつくけど、経験値は増えないんだから。早く高級技を使いたいんだったら、たとえ弱いヤツに出会っても全力を出して、たたきのめすことだね。



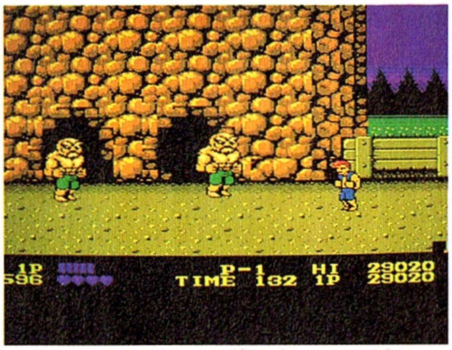
▲ガケッ淵におびき寄せて、キックでもブチかましてやれば勝負はすぐ決まる。でも、楽あれば苦ありというからね……

MISSION 2



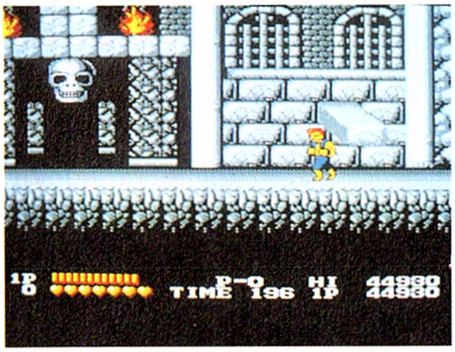
▲ここで下へ飛び降りる主人公の顔は、苦痛で激しくゆがんでいる。察するに、主人公リーは、極度の高所恐怖症なのではないのか。本当ならなさけない。

MISSION 3



▲ここでのボスは、壁を突き崩して現れるタフ野郎だ。何度キックしても効いているのかいないのか顔色ひとつ変えない。まず2人のうち1人を先に倒そう。

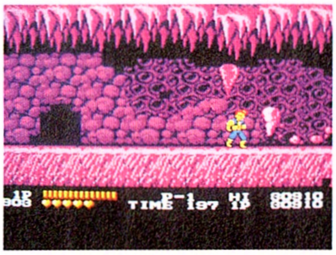
MISSION 4



▲ミッション4のハードさを体験したら、キミは、ミッション1から3までがタダの前哨戦でしかなかったことに気が付くだろう。ヤリがいのあるステージだぞ。

相手をボカスカと蹴りまくって気分爽快なプレイを楽しめるのは、ミッション2くらいまでと見た方がいいぞ。

なぜなら、敵が先にいけばいくほどタフになって、キックしてもパンチしてもなかなかやられてくれないからだ。しかも、そのたのみのキックも、どーゆーワケかうまくキマらなくなるんだ。そして反対に敵のキックとパンチがおもしろいように自分にキマる。ボカスカとね。これじゃオイラサンドバックだ。唯一、相手にダメージを与えやすい技はAボタンとBボタンを両方押しての飛び蹴りだ。後半はこれにたよるしかないって気がするよ。



チクチクッ

◀洞窟に入ると無数のトゲが降ってくる。あれは岩か、それとも氷、つららなのだろうか？



ゲロゲロッ

◀ここは移動する台を飛び移っていくところ。ジャンプは垂直にして次の台へ飛び乗れ！



ピョーン

◀下に何もなくて心細い。思い切って飛び降りよう。飛ぶ距離をまちがうと降りてから死ぬ。

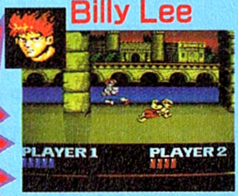


ヒュー

◀またも壁から現れたボス。今度は体が緑だぞ。動きがやたらとすばやい。やなヤツ！

VSモード
友だちとサシで勝負だ!!

Billy Lee



▲ビリー。いい男です。動きが早くてスリルあり。

Willy



▲ウイル。ナイフが一本あって、それを取り合うんだ。

Rowper



▲ローパー。ガタイがでかく筋肉モリモリ。迫力ある。

Rinda



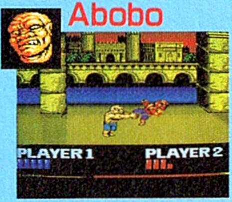
▲リンダ。陰険な目をした女。でも胸は結構あるぜ。

Chin Taimei



▲チン。中国人らしい。体がよく伸びる。格好いい。

Abobo



▲アボボ。ハゲたおじさん。だが、腕力があり破壊力大。

"Come on Baby!!
どっからでもかかってこい
この野郎!!"



ダブルドラゴンのもうひとつのゲーム。対戦モード。これは、実はひとりでも遊べるんだけど、友達なんかと対戦した方がよりおもしろく遊べるぞ。

それぞれ、技に個性のある6人の男女から好きなヤツをひとり選ぶと、色の違うヤツが2人登場するから、それでどちらかが倒れるまで戦うんだ。得点も制限時間もなし。血ィ見るぞ！

カセット／東宝／4月8日発売／¥5300／1M+64KSRAM



A Strange Case of Dr. Jekyll

ジーキル博士の 彷魔が刻

出典といい、ネーミングといい、そのゲーム設定といい、おどろおどろしさといい、その内容といい編集部内でも喧喧囂囂奇想天外阿鼻叫喚…の彷魔が刻がとうとうボクらの目の前に！ その意外さにキミはうろたえる!?

文／RYOII

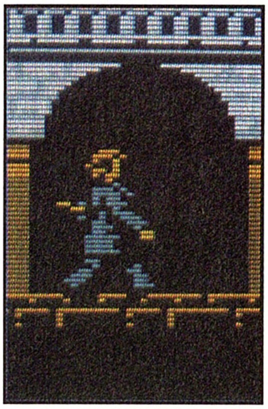
STORY

イギリスの首都ロンドンで、医学博士ヘンリー・ジーキルは、禁断の研究を続けていた。人間の精神は善と悪から構成されている、という信念のもと、この善と悪を分離する薬の開発に没頭していた。

しかし、長きにわたる人体実験は彼の精神を蝕んでいった。そして、薬が完成したとき、ジーキルはストレスによって悪の化身ハイド氏へと変身する恐怖の二重人格者になってしまっていたのであった。

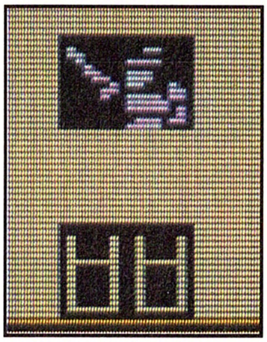
ジーキル博士のストレス＝プレイヤーのストレスなのだ

薬も完成し、かねてから結婚の約束をしていた婚約者ミリセントの待つ教会へと急いだジーキル博士。しかし、彼の行く手には思いもよらぬ事態が待ち受けていたのである。というのは、結婚を祝福してくれるはずの市民たちがジーキルにちょっかいをだしてくるのである。そして、そのたびに完全な善人のはずのジーキルの中にストレスが溜っていくのである。真にこのあたりの不条理感は見もののひとつ。そして、人を憎むことを知らぬはずのジーキルは人々に憎しみを抱いていくのであった。というわけで、これはジーキルのストレスがそのままプレイヤーのストレスにつながるというとんでもないゲームなのだ。



主人公 ジーキル博士

◀善悪分離薬を完成させたジーキル博士。しかし彼の精神は長期の人体実験の結果、ストレスにより悪の人格へ転換してしまうようになってしまった。悪が芽ばえるのはいつか!?



レイチェル・ドラフ夫人

窓から手を振っておいでおいでしているこのおばさんは謎の人物。ひょこひょこ家へ入っていくと、とってもいいことがあるかもしれないし、逆にえらい目に会うかもしれん。入ってみないといいか悪いかわからんが。



ビリー・ボーンズ

このガキのパチンコはしゃがんでかわすのだ。



謎の爆弾魔

紳士面してもっとも険悪なヤツ。サタンの化身か。



アーノルド・エヴェッツ

ライフル魔アーノルドは狩猟マニアなのだ。



エレーナ・マッコウエン

その天性の音痴は超音波となって襲ってくる。



ジャン

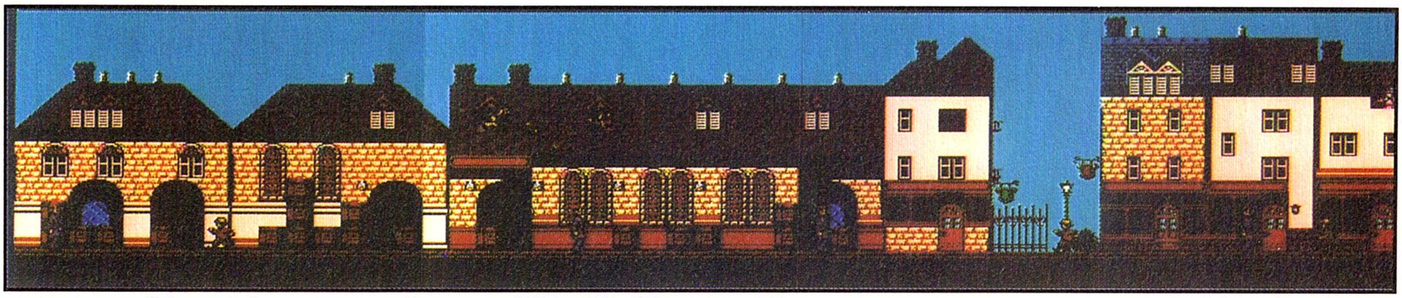
墓場で穴を掘っては土をかける信じられん男だ。



窓のババア

あたりかまわず物を投げてくる始末におえん婆。

ジーキル博士のストレスをアップさせる人々に出会ってしまったときは逃げたりしてなるべく触れないようにするんだ。これが、善人の市民との正しい付き合いかたなのだ。



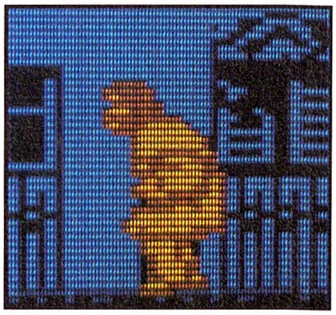
▲ここはジーキル博士モードの第3ステージジマルロ通りだ。ここの爆弾魔の爆弾は爆発するまでに時間がかかるけれど、タルがゴロゴロところがってくるので注意しないといけない。

ハイド氏こそボクらの天使なのかもしれない

プレイヤーのストレスが最高潮に達するとき、ジーキル氏のストレスもいっぱいとなってハイド氏へと変身する。ハイド氏こそ悪の化身。サイコウェーブ使って魔物を粉砕するのである。この悪徳こそボクらが待っていたものだ。それまでのストレスを解消するため撃って撃って撃ちまくる。このときは、ハイド氏こそ天使ではないかと思えてくる。

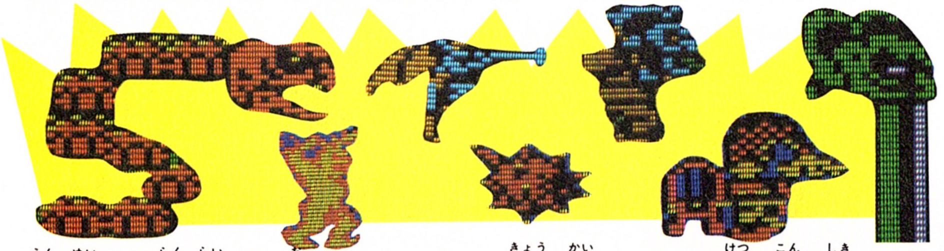
けだし、このゲームの作者はジーキル博士こそプレイヤーにとっては悪で、ハイド氏こそ善という逆転の発想をしていたのではないだろうか。そう考えると、魔物を倒し、ジーキル博士のストレスを解消するハイド氏こそ善人であるのかもしれない。

▼変身後 ハイド氏



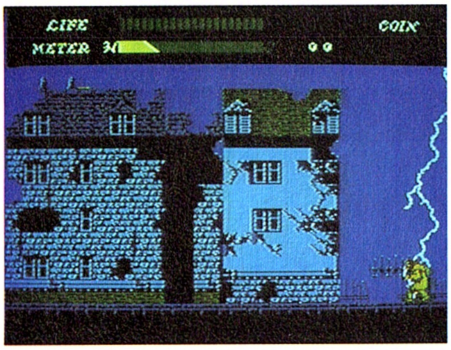
◀ジーキル氏のストレスがいっぱいになるとハイド氏に変身。画面スクロールも右から左へ強制転換されてしまう。変身したハイド氏はサイコ・ウェーブを使って魔物と対決するのだ。

ふたたびジーキル博士に戻る日はいつか？



ハイド氏はのびのびと魔界を歩きだした。そして出現する魔物をパンチやサイコ・ウェーブで撃破！　すると満タンだったストレスメーターが減り始めるのだ。このメーターが元に戻ったとき、ハイド氏はジーキル博士に戻ることができる。戻るのはいやだ、このままのほうがいいと考える人も多いと思うが、もたもたしていると運命の落雷が……！

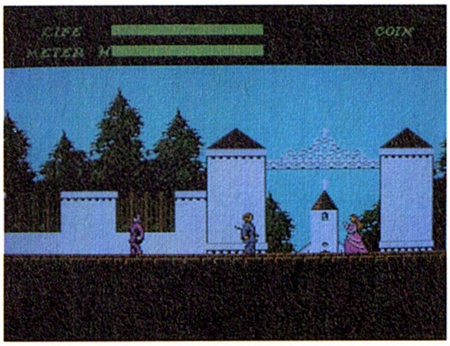
運命の落雷が落ちるとき

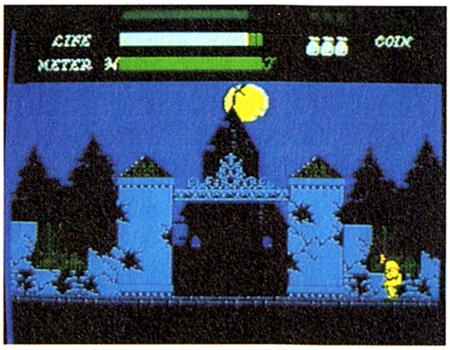


▲ストレスの溜りかたが早いとエンディングを見ることは困難となる。というのは、ハイド氏はジーキル氏が進んだ距離の間にストレスを0にしないと、運命の落雷に打たれて死んでしまうからだ。でも、これも1つのエンディング？

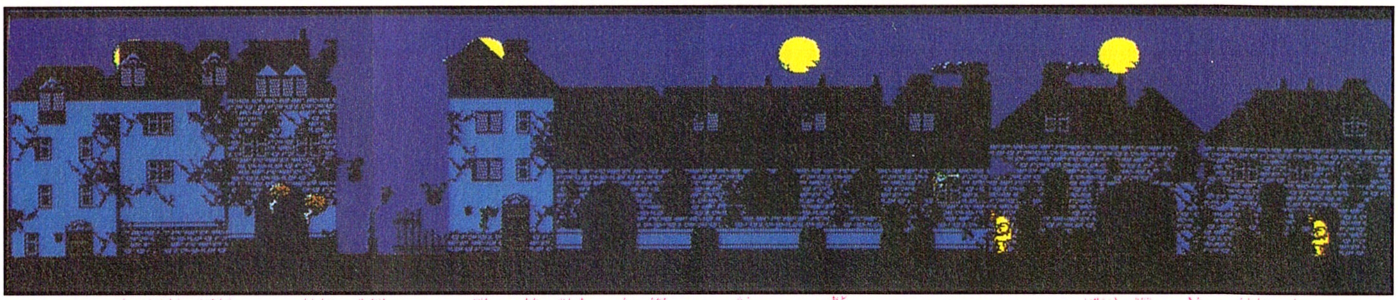
教会での結婚式はいつのこと

▼教会で待つミリセントとの結婚。この究極の目的に向かって、精神の限界状態をさまよったジーキル氏。しかし、その苦労も無事教会へたどりつくことですべて解消されるはずだ。しかし、ここまでの道のりは長いはずだ。





▲しかし、本当に結婚はストレス解消の最終目的なのだろうか。結婚という人生の墓場に足を突っ込んで本当のストレスはこれからが本番という気もする。ハイド氏が歩んだ破滅への道こそストレス解消の道のりではなかったか!?



▲ハイド氏に変身して右から左へ強制スクロールしてしまったマルコ通りだ。この荒はいした姿を見よ。魔物を倒して早くジーキル博士に変身しないと運命の落雷に打たれるぞ。



燃えろ!!プロテニス

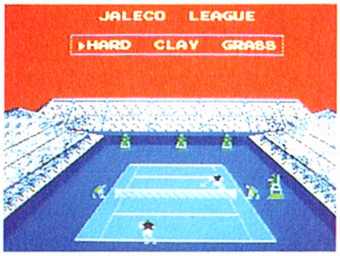
ジャレコ燃えろシリーズ第2弾のこのプロテニス。音声、キャラの動きともやたらとリアル。特に審判さんのキングス・イングリッシュや、臨場感あふれるスマッシュのフォームなんぞはなかなか泣かせてくれちゃうのだ。

文／ニョクマム古橋

リーグ情報 優勝までは全7戦の熱き戦いが…

対コンピュータのジャレコリーグは、男女8名ずつのプロテニス・プレーヤーの勝ち抜き戦だ。男子でやるか女子でやるかを決めて、自分のキャラを1名選び、残りの7人と対戦していくわけだね。でもね、最初から勝とうなんて思わないほうがいいぞ。慣れるまでは練習のつもりで気楽にやろう。それもネットプレーより、ストロークプレーに専念して、左右に打ち分けられるようにしておくと上達が早いぞ。カラ振りをなくすことだね。

なにしろ、5回戦、準決勝、決勝のあたりになると、対戦相手はメチャ強くなる。基本をキチッとマスターしておかないと、小手先のテクじゃ歯が立たないんだ。はっきりいって優勝までの道のりは険しいぞ！



▶コートは、ハード、クレイ、グラスの3タイプの中からセレクトできる。ボールのはね返り方が微妙に違うわけね



◀ここまでくるには、6人の強敵プレイヤーを打ち破ってこなくちゃいけない。1回勝ち抜くたびに出るパスワードが救いね



◀ゲーム開始のサービスはマイキャラから。ブレイク（サービスゲームで負けちゃうこと）されないようにしないとね。

JALECO LEAGUE

男子プロ

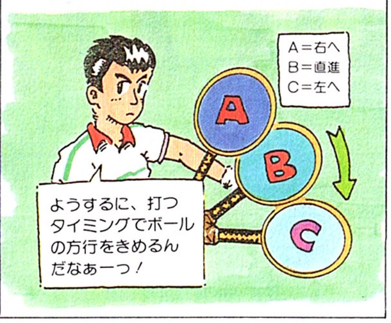
	選手名	キャンドル	キャホー	ビボング	ブランテー	マケンドー	ベカーリー	ゴネルズ	ハンバーグ	数値データ
データ区分										対戦カードの組み合わせは8種類ずつ
VSモード	走力	5	5	5	7	6	6	4	7	最小0↔7最大
	サーブSP	190〜210	190〜210	180〜190	180〜190	170〜180	210〜230	170〜180	180〜190	—
	ロブSP	90〜95	85〜90	90〜95	85〜90	85〜90	90〜95	80〜85	90〜95	—
	ボール変化率	12	5	13	9	3	3	4	4	最小0↔14最大
コンピュータモード	ストローク ロブ型	3	2	2	1	3	2	1	1	ロブ型0↔3ストローク型
	方向	3	1	3	3	1	2	2	2	直線的0↔3左右にふる
	左右の動き	3	2	1	3	1	2	2	2	にぶい0↔3速い
	前後の動き	1	3	0	0	3	3	2	1	にぶい0↔3速い
選手データ(共通)	プロフィール	正確かつ速いサーブが身上だ。フォアハンドからのトップスピンも鋭い。バックハンドを狙え。	サーブ&ボレーが得意。ネットプレイにも素早い動きをみせ、相手を翻弄するニクイやつ。	ラリー中にタイミングよくロブを上げてパッシングショットを狙ってくるから注意が必要ね。	足が速く、たいていのボールはひろってしまう。ストロークプレーが長びくとイヤな相手だ。	抜群のフットワークで、ネット際の魔術師と呼ばれる。強力なスマッシュにはロブで対抗だ。	ファーストサーブの速さは世界No.1！ボレーは力強く、動きも素早い。なにしろ強敵なのだ。	ボールをコート左右に散らすのがウマイ。ネットプレイも得意だからボールの返しはⒷ多用ね。	なにしろフットワークがいい。ラリーが続くとツライから、ロブを上げてスマッシュ攻撃だ！	男子は走力、サーブスピード、ボール変化率とも全体的にレベル（数値）が高い。各選手データ、対戦カードを研究して、不得意な相手と前半の試合で戦うようにすると、後々楽だよ。

〈ニョクマム古橋からひと言①〉基本的には勝ち進むにしたがって対戦相手の能力は上がっていく。ミスの確率は5回戦以降急激に低くなるから、5回戦からが本当の戦いだ！

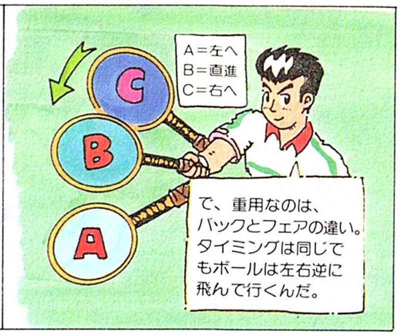
プレイ技術(テクニック) ボールを右に左に打ち分けろ!!

ボールの左右への打ち分けは、基本的にはⒶⒷを押すタイミング。もし、右ききのキャラだったら、体の左、つまりバックハンドでボールを受けたときはⒶⒷを押すタイミングを早くすればボールは右へ、遅くすれば左へいく。この逆に体の右、つまりフォアハンドでボールを受けたときはボールの飛ぶ方向も逆になるのだ。このタイミングは受けるときの体とボールの離れ具合で変化するからね。

バックハンドの場合

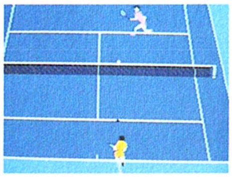


フォアハンドの場合

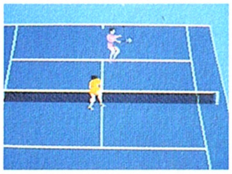


▶ストロークプレイで様子をみてネットに

メチャ高い確率でスマッシュを決められる方法を発見したぞ!! まずはⒶでストロークプレー。相手がネットに出てきたら(センターラインを越えたら)Ⓑでロブを上げてこちらもネットへダッシュ! すると相手はスマッシュのちょうど打ちごろのボールを上げてくれるんだ。マイキャラと上がったボールの位置は、ちょっと開きぎみがGOOD。逆サイドにロブを上げれば、その対角線上に打ってくることが多いから狙いやすいぞ!!



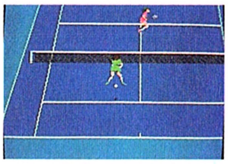
◀相手がネットに出てきて中央のラインを越えたらしめたもの。Ⓑでロブを逆サイドに上げて、その対角線上のラインにそってこっちもネットにダッシュだ!



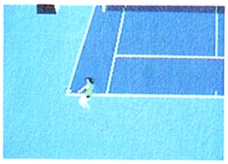
◀こうすると相手はちょうどスマッシュの打ちごろのボールを上げてくれる。マイキャラとボールの間隔はちょっと離れてるかな?と思うくらいがいいのだ!

▶から振りしてもあきらめるな!

ネット際で構えていたら、相手がロブで返してきた――で、カラ振り。でもね、こんな時だってあきらめちゃいけない。素早く方向を変えてボールを追いかければ、間に合うことだってあるんだ。この粘りが重要ね。



▲ネットについたら、なんとウラをかかれてロブを上げられちゃった……こんな時は素早くUターンだ。



▲ボールに追いついたらこれまた素早く打ち返す。振り遅れてアウトになったら何にもならないからね。

出場選手紹介なのだ!!

女子プロ



	選手名	ビスケット	バージ	マルーブ	マンドリアン	サマチーヌ	ナブチョロア	クリスシード	グラフィーヌ	数値データ
	データ区分									対戦カードの組み合わせは8種類ずつ
VSモード	走力	5	5	5	4	6	5	2	4	最小0↔7最大
	サーブSP	150～160	140～150	150～160	160～170	170～180	180～190	160～170	180～190	――
	ロブSP	70～75	65～70	75～80	70～75	90～95	80～85	75～80	90～95	――
	ボール変化率	5	2	0	4	11	1	9	9	最小0↔14最大
コンピュータモード	ストローク ロブ型	2	0	1	3	2	2	1	2	ロブ型0↔3ストローク型
	方向	1	1	1	2	2	3	3	3	直線的0↔3左右にふる
	左右の動き	2	2	2	1	2	2	1	3	にぶい0↔3速い
	前後の動き	2	1	2	0	2	1	2	2	にぶい0↔3速い
選手データ(共通)	プロフィール	ネット際のプレーより、ストロークプレイで力を発揮するぞ。反面、決定打にはかけるけどね。	ボレーの応酬にはまず負けない。ネットプレーもうまく、アナのない優等生プレーヤーなんだ。	フットワークでひろいまくる粘りのテニス。コーナーをうまくついたサーブ&ボレーもマル。	サーブ&ボレーが得意。だけど安定性に欠ける面があり、ミスショットがけっこう目立つ。	フォアからのトップスピンはパワーも十分。ただ、長期戦はスタミナの問題で苦手みたいだぜ。	パワー、スピード共にトップクラスのサーブを持ち、ネットプレーにも絶妙のワザを持ってる。	常に安定した力を発揮するマルチプレーヤー。特にベースライン上でのストローク合戦に強い。	男子なみのパワーをもつフォアストロークがゼツ。バックからのスライスも常に安定している。	女子は男子に比べると組みやすいから、初心者はこっちのモードで練習すると上達が早いかも。ま、マイキャラも女子だから、テクニック上そんなに大きな違いってのはないんだけどね。

〈ニョクマム古橋からひと言②〉フラット&ロブのスピードは7回戦の場合。1～3回戦はその60%、4～6回戦はその80%のスピードになるぞ。

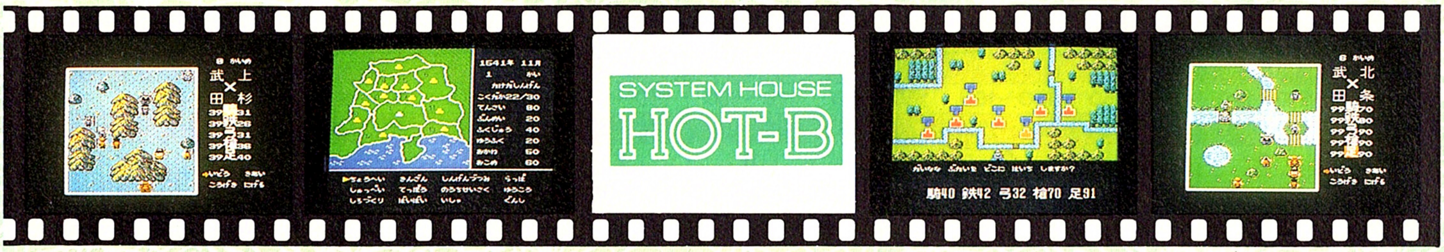
武田信玄



心は遠く、
野望うずまく戦国へ！

絶賛発売中

希望小売価格¥5,800



本格戦国シミュレーションゲーム

■3ステップのストーリー

まず〝信州平定〟甲斐の国を、大きく強く豊かにするのが目的で、外敵の他、事故や天災とも戦わなきゃならない。次の〝風雲！川中島〟は、有名な武田信玄・上杉謙信の宿命の対決をゲーム化。そして最後の〝覇王への道〟では、史実にはない織田軍との天下を賭けた決戦のゲーム化だ。

■アニメで合戦！の戦闘モード

史上有名な、武田の槍隊や騎馬隊（知らなかった人、メモすること！）などの役目を、それぞれのキャラが持ち、戦闘モードでは、アニメ処理で、画面が合戦場になる！

■多様な展開！

甲斐の国は、戦うほど強くなるし、金山や米の売り買いでもうけることもできる でも、突然の一揆や天災で、国中ボロボロになることも… あっちこっちに気配りしなきゃ、足下から崩れちゃうこともあるってワケだ 他にも、鉄砲の自国開発ができる、ノロシが上るなど、イミありげな技がイロイロ 操作は簡単の、コマンドセレクト方式で、ゲームの奥深くまで楽しめる

百聞は一見にしかずだ、一度プレイしてみれば気づくだろう 信玄になりきってしまった自分自身に！

●本格戦国シミュレーションゲーム 1メガROMファミコン用ゲームカセット
株式会社ホット・ビィ 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル内

ホット・ビイ ファミコンニュース 03-368-2080

AVG Q&A

■アドベンチャーゲーム

主人公はヒロシとトオル、全編にギャグのセンスが冴え渡る「ビー・バップ・ハイスクール」。たばこを吸えばキラリと閃く、探偵神宮寺三郎の推理に期待「横浜港連続殺人事件」。どちらもデータイースト、話題のアドベンチャーゲームなのだ。

P50
最初の街からどうしても出ることができないのですがどうすればよいのですか？
後半になればなる程、重要になる気力、前半で気力を上げるにはどうしたらよいのか？

P51
ゲーセンに出現するらしいエンペラーのヒガシをどうしても呼び出せないのですが？
地下鉄に乗って3つ目の街にやってきたが、この街でイマイチやることがはっきりしない
3つ目の街をクリアしたらしいのだが、4つ目の街の行き方がわからない。

P52
4つ目の街に入るとすぐに出現するヤッチャン風の男、どうすれば情報を聞き出せるのか
4つ目の街で通せんぼをしている奴にどう対処したらいいのですか？
5つ目の街の入口で例の刑事さんが通せんぼしているのですがどうしたらよいのでしょう。

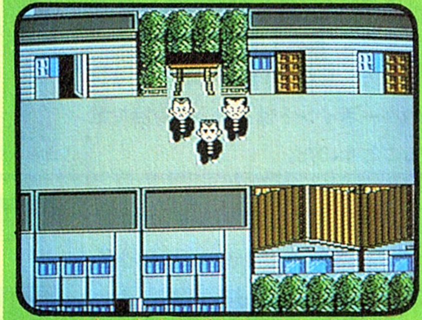
P53
ひととおり捜査をしたのですが、早くも捜査が行き詰ってしまったのです。
ロバート領事はベンツではなくポルシェとBMWを持っていると言い張るのですが？

P54
ロバート領事がやっと、紺色のベンツを所有していることを認めたのですが、そのあと…
イリスのことについて捜査したいのだが、イマイチこれといった証言が得られない…

P55
密輸グループの戸塚と神奈川の捜査がイマ一歩進まず困っているのですが…
密輸グループの一味と見られていた戸塚が死んでしまって捜査が行き詰ってしまったが…

P56
運転手の野毛山と接触するには、どうしたらいいのかわからない

ビー・バップ・ハイスクール



横浜港連続殺人事件





■カセット(2M)■データイースト■¥5800■バッテリーバックアップ付

BE-BOP-HIGHSCHOOL

ビー・バップ・ハイスクール

ビーバップハイスクールは新しいタイプのアドベンチャーゲームだ。きうちかずひろのキャラもなかなかよく、随所で結構笑えて、楽しめる。最近ではめずらしく、軟派なアドベンチャーの疑問点に答えてみた。

回答者
プロフェッサー来宮

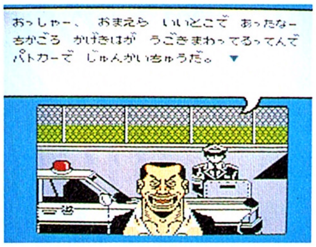
Q 最初の街からどうしても出ることができないのですがどうすればよいのですか…

A 街の隅にある公衆電話で電話をかけさえすればよい。公衆電話は意外と見落すポイントだ

最初の街でやることは簡単そうでいて、結構悩んだりする人が多かったりするのかもしれない。ジュンコを茶店マイに誘い、デパートの屋上の話を聞き出し、看板を使って本館からデパートに侵入、ノボルを屋上に張り込ませてはみたもののどうしてよいかとまどってしまう人も多い。実際ゲーム画面上の電話ボックスはそれとは全く気付かない。偶然そこを通ってみて「ああそうだったのか」と思ったりするのだ。しかし、最初の街をクリアするためのキーポイントはこの公衆電話で電話をかけることなのだ。



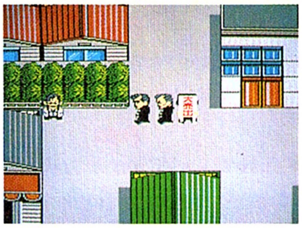
▲まずジュンコを喫茶店マイに誘うことが第一にやることだ。ジュンコは性格のキツイ女の子のように見えるが、意外に簡単に誘いに応じてくれる。ジュンコを茶店マイで適当にヨイショすると、デパートの屋上で過激派がうろついていることを教えてくれる



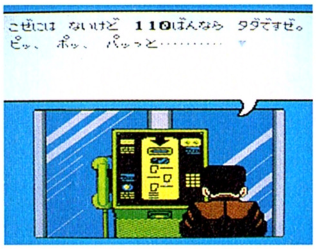
◀最初の街では、全ての条件が満たされなければ、この刑事に補導されてしまう。補導されてしまっては、気力が一つ減ってしまうので要注意!



▶やっと見つけた公衆電話(そうでもないか)。いったい何の意味があるのか?…と思ってしまうが、実はこれが最初の街での重要なポイントなのである



◀なぜか見え見えのワザなんだけど、なんとなく画面を見て笑ってしまう。こんなナンセンスなシーンがこのゲームの最もユニークな点であると言える



◀この公衆電話では結構遊べる。オマワリさんを威したり、ひやかしたり、また電話口で寝てしまったり、叫んでみたり。まあ意味ないけどね

Q 後半になればなる程、重要になる気力、前半で気力を上げるにはどうしたらよいのか?

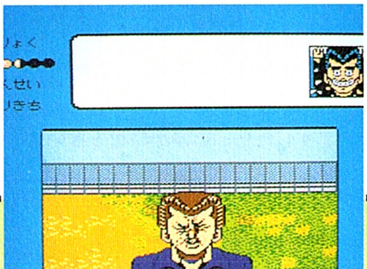
A とにかく出会った不良とのケンカには絶対に勝つことが大切です

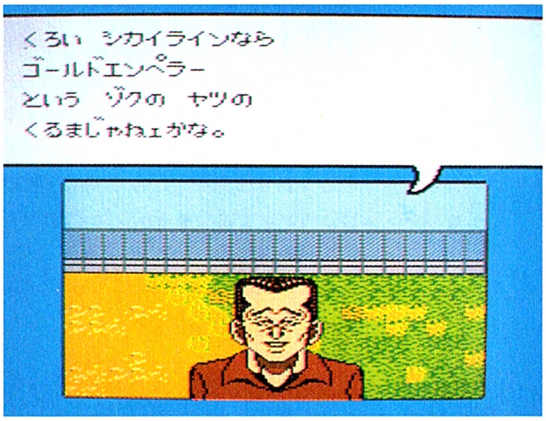
気力がゼロになるとゲームオーバーだ。そうならないためにも最初のうちに気力を充実しておきたい。そのためには、まず運勢が「バリ吉」または「大吉」の時に数多くケンカしておいて、気力をかせぐべきである。まれに「中吉」でも勝つこともあるが、負けてしまってはどうしようもないので注意。



◀まずケンカに必ず勝つためには、その日の運勢を上げることが必要。バリ吉ならまず負けることはない

▼2番目の街に着いたなら、まず右上に居るヤンキーにいちゃんと一戦まじえよう。気力さえ充実していれば、まずは負けないだろう。しかし彼からは何の情報も得られない





▲このオッサンはかなり手ごわい。「バリ吉」でも負けることがあるスゴ腕のヤツだ。しかし戦う前にセーブしておいて、もし負けたらリセットしてもう一度ケンカをやり直すという裏ワザもある。彼からは、重要な話も聞けるので、絶対勝ちたいところだ

Q ゲーセンに出現するらしいエンペラーのヒガシをどうしても呼び出せないのですが？

A 最初の街でユウジさんが教えてくれる「マントヒガシ」という言葉を叫べばよいのです。

まず、隣の街ではブスをナンパしよう。美人の方に手を出すのはまだ早い。そしてノボルのパチンコの妙技でも見物し、出た玉を外のオニイサンに分けてあげよう。するとエンペラーのヒガシがゲーセンに出没していることがわかるのだが、彼と会うためには運勢のいい時にユウジと会い彼から「マントヒガシ」というキーワードを聞き出さねばならない。



▲2番目の街の地下街では、2人の女子高校生と出会うが、美人の方をナンパするのは後まわしにしよう。美人の方はどうもダミーらしい。ナンパに失敗すると気力が減少するので注意。ブスの方からは、エンペラーのヒガシのことが聞き出せる



▶一見しただけでは、恐そうなヤッちゃん風のユウジだが、実はこのゲームでの智恵袋となっているのである



▶ゲーセンでは「マントヒガシ」と叫ぼう。するとヒガシが出現。ヒガシにケンカで勝つとエンペラーについての話が聞けるのだ

Q 地下鉄に乗って3つ目の街にやってきたが、この街でイマイチやることがはっきりしない

A 山田トシミツの舎弟であるテルを張り込み、ある事実をつかむことが必要

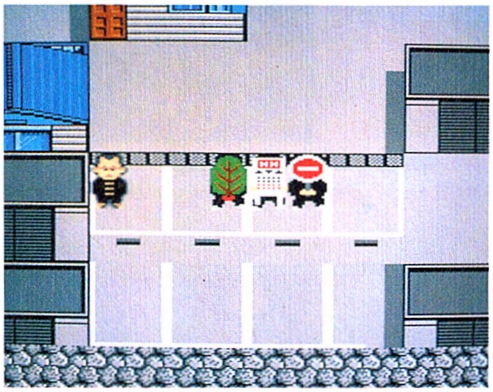
3つ目の街は山田トシミツが番を張る街であるが、何となくつかみどころのない街だ。一番怪しげな舎弟をまず追ってみよう。尾行する時の3人の格好に笑わされてしまうが、ここで彼が、エンペラーの一員であることが判明する。次の日に再びやって来ると、ヤキを入れられた舎弟からあることが聞ける。



▲2番目の街での条件が満たされれば、何故か学校の先生が地下鉄に乗って3番目の街に行くことを教えてくれる。ノボルは地下鉄も顔パスなんだそうだが……



◀山田の舎弟のテルを尾行する前に、まず山田トシミツと約束することが必要。そうしないと尾行も意味のないものになる



▲3番目の街でのヤマ場はここである。駐車場でノボルをまず張り込ませたあと、テルを尾行。テルがエンペラーの一員であることを確認する

Q 3つ目の街をクリアしたらしいのだが、4つ目の街の行き方がわからないのだが？

A 左の奥の方で、工事現場のオジサンが出現しているハズ。オジサンが道を作ってくれる

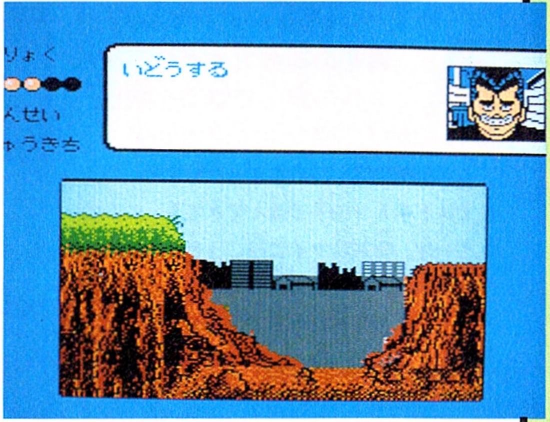
何故か突然出現する工事現場のオジサン。いろいろと聞いていくうちに、酒が好物だということが聞き出せる。酒屋はといえば、そう2つ目の街の地下街にあった。今までは買えなかった酒も何故かこの時は店員も女の子になっていて買えるのだ。そしてこの酒を先のオジサンにあげると通路を作ってくれる。



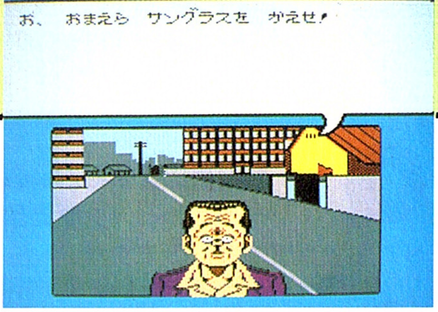
◀まず博多なまりのオッサンを見つけたら、いろいろ話を聞こう。オッサンは「イイバイ」という酒が大好物であると教えてくれる



▶始めは高校生なので酒屋では酒が買えないが、あるレベルになると店員が女の子に変わっていて、酒を買うことができる。ここで「イイバイ」を買うことができる



▲地下街で買った「イイバイ（なんとええかげんな名前）」を工事現場のオッサンに進呈しよう。このオッサンものを爆破するのが得意な変なオジサンなのだ。酒をもらったオッサンは気をよくして、爆破により隣街への通路を作ってくれちゃうのだ



Q 4つ目の街に入るとすぐに出現するヤッチャン風の男どうすれば情報を聞き出せるのか?

A 単にオドしたりしてはダメ 彼のメガネを取ってしまえばタダの一般人になってしまう

4つ目の街で出てくる、横山やすし風のヤッチャン。一見してヤバそうな感じなのだが、〝トル〟コマンドで彼のメガネを取ってしまえば、いきなり弱気な男になってしまう。彼からは地下街に出現する女子商のマリについての話が聞けるぞ。



▲一見して、横山やすし風のヤッチャン(?)チョットしたことでパンチが飛んできそう。しかし、このヤッチャンそのメガネを取ってしまえばタダのなさけないサルゾウになってしまう。このゲームで大切なのは、細心の注意と大胆な行動なのである。ここ一番での度胸を養え

▲ヤッチャンのメガネを取ってしまおう。このとおりメガネを取ってしまえば、弱々しいチンピラになり下ってしまう。こうなってしまえば、こっちのもん。おどすなり、殴るなりして話を聞き出せばよい

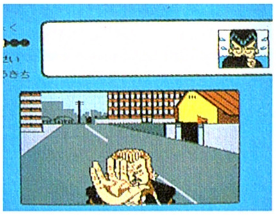


◀このサルゾウからは、地下街に出現する女子商のマリについての情報が聞けるが、マリとは運勢がよくないと仲々出会うことができない

Q 4つ目の街で通せんぼをしている奴にどう対処したらいいのですか?

A まず大きな声で叫び、男が気をとられているスキを見て隠れながら通り過ぎる

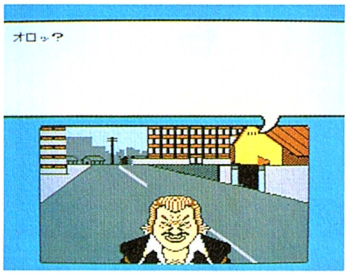
なんかどこかで見たよーな奴だと思ったらプロレスラーの上田馬之助にソックリ。こいつはメッポウ強いので、真正面から闘ったりしないで、まず大きな声で叫び、スキを見て隠れながら通り過ぎるしかない。しかし、行きと帰りでイチイチめんどうクサイのだ。



▶この上田馬之助にソックリのプロレスラー。こいつは話しかけただけでやられてしまう。真正面からいってはいけないのだ



◀叫び声を上げて、隠れ歩けばこのとおり、うまく通り過ぎることができる。この上田馬之助風の男、倒そうと思わずに、ことなきを得ずという方法を選ぶのが正解



◀大きな声で「ワン・トゥ・スリー」と叫んでみると、不思議なことに一瞬この男はひるんでしまうのだ。はっきり言って何故だかわからん

Q 5つ目の街の入口で例の刑事さんが通せんぼしているのですがどうしたらよいのでしょう

A 最初の街までもどり、デパートの屋上で爆薬を捜し、それを警察に渡せばよいのです

これが結構思いつかなかったりする。ここまではトントン拍子で進んできても、ここでもう一度、喫茶店マイに行こうとはまず思いつかない。ジュンコの話しを聞いて爆薬を見つけ、それを素直に警察に渡すのが正解。



◀ここまで来てどうしてよいかわからなくなるが、まず原点にもどることが大切。ジュンコから新事実が聞ける



◀ジュンコに言われるがままにデパートの屋上に再び行ってみると、なんと今度は爆弾を見つけることができるのである

▼爆弾を手に入れたら、それを使おうなんてバカなことを考えるのはよそう。もし使ってしまったらそこでアウトになってしまう。爆弾は素直に警察に渡すのが正解。これで5番目の街に突入だ



バカなことをやって笑おう



ビーバップハイスクールではナンセンスなコマンドがいっぱい盛り込まれている。必要のない時に寝てみたり、〝のぼる〟と叫んでみたり、ジュンコの前で〝買う〟コマンドをためしてみたりと遊び心を忘れずにゲームすることも大切だ。〝きうちかずひろ〟の世界に少しはひたってみよう。



◀常に勝ち気なジュンコ。茶店マイで「買う」なんてコマンドをためしたら、このとおり。でも面白いけどね

▼これは全くきわめつけ。こんなことがファミコンの中に盛り込まれていて本当に大丈夫なんだろうか(!?)





▲どうしてこのコマンドが通常の画面に出るのかわからないが、別に試してみてもイイコトは起こらない(!?)



■カセット(1M+1M)■データイースト■¥5800

たんてい じんぐうじさぶろう よこはまこうれんぞくさつじんじけん

探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件

最近のアドベンチャーゲームの中では、画面、キャラ、ストーリー、コマンドの全てにおいて合格点をあげられる一本だ。私は解説を書くために10回も事件を解決させてしまったが、その中でのハイライトを紹介する。

回答者
プロフェッサー来宮

Q ひととおりの捜査をしたのですが、早くも捜査が行き詰まってしまったのですが…

A 捜査の行く先々で日之出さんの表情をよく観察していると、ある場所で日之出さんは…

最初の段階においてよくつまづいてしまう所である。登場人物は、日之出さんと伊勢崎課長、そしてピェールと洋子であるが、とにかく日之出さんから聞けることを全て聞き出すことが先決である。捜査に行き詰って〝たばこを吸う〟と「日之出さんの表情をよく観察しよう」と出るので、ホテルNGの前で日之出さんを〝ひとしらべる〟と、一台のベンツのことを思い出してくれるのだ。



◀捜査のある段階で神宮寺がたばこを吸ってみると、行く先々で日之出さんの表情を観察すべしと出る。ホテルNG前で、日之出さんを「ひとしらべる」と…



◀事件の前日に一台のベンツとすれちがったことを日之出さんは思い出した。このベンツを運転していた男が事件の鍵を握っている



▶エバはそのベンツを見て何か知っているらしいふりをしていた。ベンツの運転手のこともエバは知っていたのだろうか?



▲ホテルNG前に止まっている一台の車を見て日之出さんは〝ある事〟を思い出してくれる。このことで捜査は大きくゆれ動くのであった



▲日之出さんは捜査の中～後半は、はっきり言って捜査の役にはあまり立たない。しかしこの前半での貢献度は大したもの。聞けるだけ聞き出せ



◀エバはベンツの運転手のことも紺色のベンツのことも知っていたらしい。しかし日之出さんはそのことについては知らなかった

Q ロバート領事はベンツではなくポルシェとBMWを持っていると言い張るのですが?

A ロバート領事にはクルマのことだけではなく他の方向からも捜査する必要がある

日之出さんが〝ベンツ〟のことを思い出してくれても、クルマのことだけで調べてはすぐ行き詰ってしまう。領事館でロバートにクルマのことを聞いたら、バーフィヨルドで伊勢崎課長に〝きづいたこと〟を聞いてみるのだ。すると密輸グループのことを思い出してくれるので、一度ホテルNGに戻って〝たばこ〟を吸ってみると、①クルマのこと、②イリスのこと、③密輸グループのことと、3方向から捜査を展開することができる。



◀日之出さんが紺色のベンツのことを思い出してくれたので、さっそく伊勢崎課長にクルマのことを聞いてみたらロバート領事の名前があがってきた



▶しかしバラカ領事館のロバートにクルマのことを聞いても、ベンツのことは出てこない。こうなったら他の方向からロバート領事を攻めるしかない



◀しかも事件の前日のロバート領事のアリバイはあった。紺色のベンツを運転していたのは本当にロバートではなかったのだろうか?謎は深まるばかり



▲捜査に行き詰った神宮寺は頼みのツナである伊勢崎課長に〝気づいたこと〟を聞いてみた。すると戸塚と神奈川という2人の男のことを思い出してくれる。2人は密輸グループの一味だったのである

▶これからが捜査の本番。①クルマのこと、②イリスのこと、③密輸グループのこと、捜査は3方向に…



Q ロバート領事がやっと、紺色のベンツを所有していることを認めたのですが…そのあと…

A エバの住んでいたマンションの近くでの捜査がポイントになるのである

ロバートは意外にも早くベンツを持っていることを認める。しかしそれだけでは不十分である。エバのマンションの近くでは、2つのポイントを押さえねばならない。1つは、あたりの人に〝クルマのこと〟を聞いてみよう。ベンツを運転していた人物が〝若い日本人〟であることがわかる。ロバートではなかったのだ。2つめは、〝まわりをみる〟とボタンが落ちているのに気付く。この2つのポイントをクリアしなければならないのだ。



▲ロバート領事は意外に早くベンツを持っていることを認める(持ってるんなら始めからそう言ってくれよほんまに)しかし、ロバートから聞けることはここまでで、あとは目新しいことは何も聞くことができない。他を捜査だ



◀エバのマンションの前ではこんなものが落ちていた。〝ボタン〟である。実際にはあまり意味がないのだがこれを取らないとアウト。



▶またマンションの近くの人の話によると、ジョギングの最中にベンツを運転していた男を目撃したとのこと。これは重要な証言だ



◀しかもロバートには谷戸坂を通ると遠まわりになるという正当な理由もある。前日にベンツを運転していた男は本当にロバートではなかったのであろうか？



◀ジョギングしていた人の話では、ベンツの運転手はどうやら若い日本人らしい。これでロバートではないことが判明。では誰なのか？

Q イリスのことについて捜査したいのだがイマイチこれといった証言が得られない…

A ここではバラカ人のピエールとどうコミュニケーションするかがポイントとなる

ここは前半のヤマ場と言ってよい。ピエールはスペイン語とバラカ語しか話せないのだが、なんとアシスタントの洋子は8カ国語ペラペラというスーパーねえちゃんだったのである。洋子を捜査に同行させれば、ピエールからイリスについての証言を得ることができる。また伊勢崎さんからの話にも、耳を傾けることが必要不可欠であるぞ。



◀イリスは殺される前日、山下埠頭から中華街、そしてバー・フィヨルドと移動していた。これはエバたちの行動と全く一致してしまう。どうしてイリスはそんな行動を？



▲本当に洋子は最高のアシスタントと言えよう。8カ国語がペラペラの美人アシスタントなんて本当にいるのか…



▶イリスの前日の行動を知っているはずのピエールなのだが、彼はスペイン語とバラカ語しか話せない。いったいどうすればよいのだ。誰か通訳でもいればよいのに…



▶洋子の通訳のもとにピエールから事情聴取すると、イリスはフィヨルドにエバより先に来ていたことがわかる



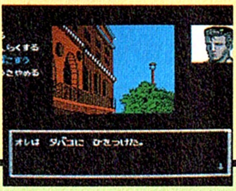
▲イリスの前日の行動について、伊勢崎課長の話によると、イリスは殺される直前にバー・フィヨルドに来ていたことが判明した。しかしフィヨルドのマスターであるピエールには言葉が通じない。さあどうする？

コーヒーとたばこの有効利用について

前作でも〝たばこをすう〟コマンドはかなり有効な捜査手段であった。捜査に行き詰った場合、〝たばこをすう〟ことによって不思議と神宮寺の頭に画期的なアイデアや推理が浮かんだりしたものだった。今回も〝たばこすう〟コマンドには、かなりお世話になってしまうことになる。それに加えて〝コーヒーをとる〟コマンドが新しく加わったが、これがまたウレシイ。この2つのコマンド、有効に利用することが重要なポイントだ。



◀今回初登場の〝コーヒーをとる〟コマンド。これが結構使えるのである。困った時は一度ホテルに戻りコーヒーでも飲んでみては？



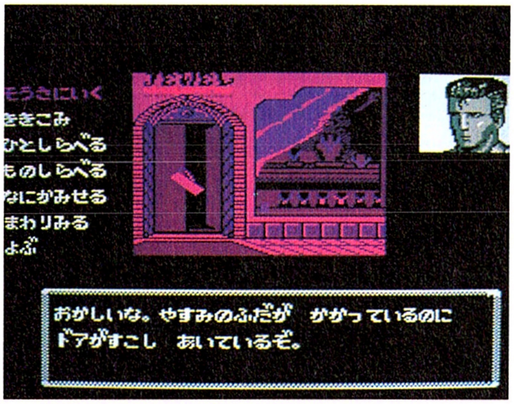
▶前作の「新宿公園殺人事件」でも効果があったこのコマンドは今回も健在である。捜査にはずみと勢いを付けよう

Q 密輸グループの戸塚と神奈川の捜査がイマ一歩進まずに困っているのですが…

A 神奈川に徹底的に質問をぶつけたあと、戸塚をさがしまくればOK！

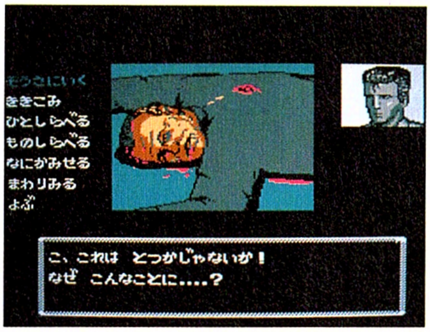
青狼会の神奈川には徹底的に聞き込みをすべきだ。ひととおりの質問ではダメだ、同じことを2度、3度聞くつもりでいることが大切である。最初はまだ温厚な神奈川だが、さすがはヤッチャンの中のヤッチャン、「とっとと帰んな」とおっかない。この言葉が出ればOK。次に戸塚の店に行こう。最初はいつ来ても戸塚の店は閉まっている。しかたがないので再度事件を詳しく調べていくうちに、もう一度店をたずねてみよう。すると、何故か扉が少し開いているではないか。しかも店内には戸塚の死体が（火曜サスペンスの世界じゃ〜）。とにかく伊勢崎さんに連絡なのだ。

▼神奈川にいろいろと聞いた後に戸塚の店に来たが、戸塚の店は休みである。仕方がないのでもう一度捜査をタテ直して、再度戸塚の店に来てみると、不思議なことに店のドアが少しだけ開いているではないか！これはおかしい…

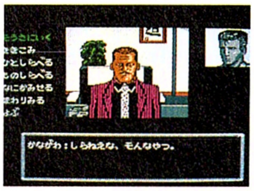




▲密輸グループの一味と見られていた戸塚が口封じのために殺されてしまった。またしても捜査は暗礁にのり上げてしまうのであった。しかしこれでイリスの殺人事件は密輸グループと何らかのかかわりがあるということがわかった。はたしてエバは無事なのか？



◀ドアが開いているので恐る恐る店の中に入ってみると、な・な・なんと戸塚が殺されているではないか！戸塚が殺された拳銃は密輸品であった。密輸グループが戸塚の口を封じるためにやったことなのか？



◀話は前後するが、神奈川の方はどうかといえば、何も目新しいことを教えてはくれない。正真正銘のヤッチャンだけに結構恐いのだ



▶神奈川にはこの「とっとと帰んな」という言葉が出るまでシツこく聞き続けることが大切。詳しく調べていると「ジロジロ見るな」なんてのも…

Q 密輸グループの一味と見られていた戸塚が死んでしまって捜査が行き詰ってしまったが…

A 今度はベンツの本当の運転手であるロバートの元おかかえ運転手のことを調べるのだ

捜査を進めていくうちに、戸塚が殺されてしまった。エバの安否は……？ と不安に思っているうちに、伊勢崎さんから野毛山のことを聞き出せる。ここで一度事件を振り返ってみよう。エバが行方不明になる前日、谷戸坂でベンツを運転していたのは間違いなく野毛山だ。野毛山はロバートのおかかえ運転手だったのだろうが、既に首にされていた。一方神奈川と戸塚は密輸グループの一味だったのだが、戸塚は既に殺されている。また前日のイリスの行動が全くエバと一致するところもおかしい。……といろいろ考えているうちに野毛山のアパートを伊勢崎さんが教えてくれる。戸塚、野毛山、イリスの3人について新たな捜査の展開が始まるのだ。



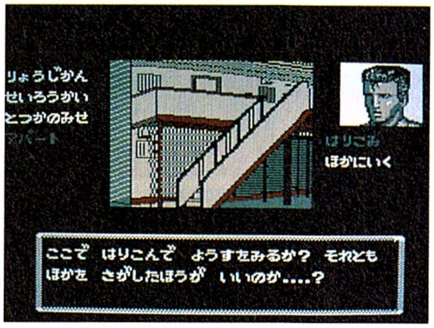
◀頼みの綱でもあった戸塚の捜査は"戸塚の死"という結末で暗礁にのりあがってしまった。日之出さんのエバに対する不安はつのるばかりだ。エバはいったいどこに



▲神宮寺はもう一度バー・フィヨルドへ行き伊勢崎課長に野毛山のことを聞くと、彼のアパートの場所を教えてくれる。これで野毛山とコンタクトできるぞ！

▶捜査に行き詰った神宮寺は伊勢崎課長にもう一度事件について問い正してみた。すると、"野毛山"という男の名前を思い出してくれる。野毛山がベンツを運転していた!?







◀まず野毛山を捜すことが先決である。しかしロバート領事はもう既に野毛山のことをクビにしていた。しかも野毛山のことは自分には無関係なことだと言い張るのだが

▲これで捜査は殺された戸塚、運転手の野毛山、そしてイリスのことの3方向からになった。どれから捜査してもかまわないのだが、やっぱり野毛山から捜査か？

Q 運転手の野毛山と接触するには、どうしたらいいのかわからない

A とりあえず野毛山のアパートを張り込むしかない。待てば海路の日和ありだ

ストーリーの展開上、ガゼン疑惑が集中している野毛山であるが、どうすれば野毛山と接触することができるのだろうか？　まず伊勢崎さんから教えてもらった野毛山のアパートに足を運ぶと、やはり野毛山はアパートに戻っていない。タバコでも吸いながらアパートの前で張り込んでいると、ちょうど野毛山が帰ってくる。野毛山はいったん部屋に入ったあと、すぐまた外に出てくるのだ。ここは一番、捜査の基本である〝尾行〟開始だ。野毛山はあっちこっち歩いたあと、最後に中華街で行方をくらましてしまう。なんと尾行に気付かれていたのだ。このことで神宮寺は気を落としてしまうのだが、傷心の神宮寺が立ち寄ったバーフィヨルドで新たなる展開が待ち受けている。これからがゲームの一番のヤマとなる、もう一息頑張ってくれ。



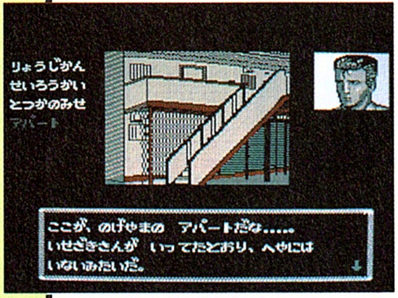
◀野毛山が横浜スタジアムにやってきたのはあまり意味のないことのようだ。少くとも大洋戦を見に来たわけではないらしい。尾行は続く



▶横浜スタジアムの次に野毛山がやってきたのは、中華街だ。野毛山はその中の一つの中華料理店に入ってゆく。ここでまかれては大変だ



◀しかし、野毛山のあとをすぐさま店に入り込んだ神宮寺であったが、野毛山はまんまと裏口から逃げ去ってしまう。なんと捜査は振り出しに…



◀伊勢崎課長から野毛山のアパートの場所を聞いた神宮寺は、野毛山のアパートに張り込む。すると野毛山はちょうどアパートにもどって来るのだ



▲野毛山は果たしてアパートに戻って来た。神宮寺が一気に野毛山を押さえようとアパートへのり込もうとすると、野毛山はアパートから出て来てしまった。神宮寺はそのまま野毛山のあとをつける。ここで野毛山を見失っては元も子もない。しっかりと野毛山の跡をつける神宮寺であった



▲野毛山は事件の前日にベンツを運転していた男と同一人物なのか？それとも別に犯人はいるのか？…といろいろ頭で推理しながら野毛山の張り込みを続ける神宮寺であった。さながら「太陽に吠えろ」のゴリさんにでもなったつもりで、辛抱強く待つことが先決だ



▲野毛山はどうやら神宮寺の尾行に気が付いていたらしい。名探偵もやる方なしである。意気消沈してしまう神宮寺であるのだが、フラフラとやってきたバー・フィヨルドでまたもや新たな展開が、さて…



◀アパートから野毛山を尾行してゆくと、いきなり横浜スタジアムに出た。人混みの中で野毛山を見失うな！



▶ここからの「横浜港連続殺人事件」は全くのハードボイルドだ。一瞬一瞬目が離せない。気を入れてやらないと事件は迷宮入りに



◀神宮寺のカンは当たった。アパートの張り込みは成功したのだ。野毛山は確かにアパートに戻ってきた。さあこれからが腕の見せ所

今回は出番の少ない熊野警部ですが…

前作の「新宿中央公園殺人事件」では捜査のカナメだった熊野警部であるが、今回は電話とメッセージのみで捜査に参加と、チョットばかり出番が少ない。頑固さと大胆な行動が売り物の敏腕警部の熊野警部であるが、電話のシーンだけでしか顔が見れず、何かかわいそうな気もする。しかしゲームの後半には重要な役割を果してくれる。密輸グループの過去を東京で捜査してくれるのだ。そして捜査はいよいよ終焉に近づくのだ。



◀ゲームの前半では神宮寺に励ましのメッセージをくれる熊野警部。そして後半では事件解決に大きな役割を果たしてくれることに…



▲ゲームの後半では横浜だけの捜査ではなく、東京においての捜査も必要となる。そこで熊野刑部の出番というわけだ！



雌雄を決す。
二大戦国シミュレーション完全攻略
FRIDAY SPECIAL
JICC出版局
戦国最強の
武田騎馬軍団を駆使し、
天下統一を成し遂げろ。
すのうちさとる渾身のゲームコミックでつづる
おもしろくて、わかりやすい戦術・戦略。
発売中!
フライデースペシャル70
必勝ガイド
武田信玄
たけだしんげん
定価380円
策略か
戦闘か
フライデースペシャル71
必勝ガイド
独龍政宗
どくがんりゅうまさむね
定価380円
状況に応じて、
めまぐるしく変わる戦法、
それがシミュレーションゲームの醍醐味。
わかりやすいコマンド紹介と
くわしい敵国データを満載だ!
4月8日
発売!



近ごろお騒がせの……

R-TYPE 対論

アイレム開発スタッフと
本誌ゲーマーが集い、語った。

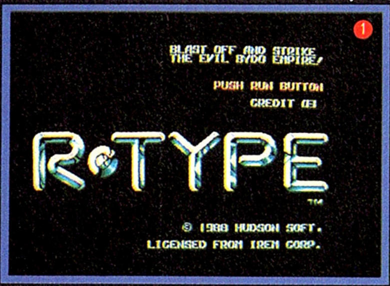
R・タイプの「R」って、英語の【Ray(光線の意)】の頭文字なんだって。飛び交うレーザー、爆烈するモンスターが好き。でも、名作が名作であるそのわけを、考えるのもちょっと好き。

PCエンジン版　ハドソン
前編(Ⅰ)発売中/後編(Ⅱ)6月3日発売ともに¥4900



衝激の幕が開く。

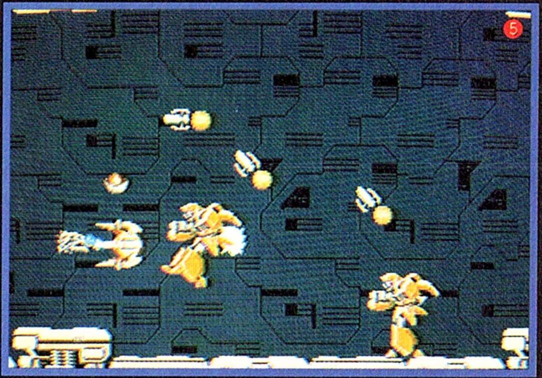
Rタイプの中には、愛すべき開発者の努力の跡が無数にある。今回知ることができたいくつかを——一目見てわかるものに限って——紹介しよう。

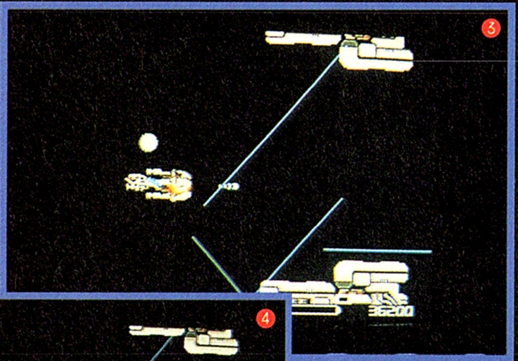


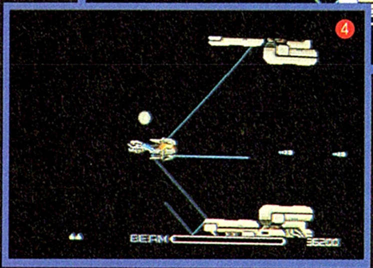
宇宙的メカニックのイメージで構成された1面は、シューティングゲームの導入部としては極めて常識的だ。だが、フォース、波動砲、ピットといった、



Rタイプならではは攻撃パーツをR－9が装備したとき、このゲームに対するイメージは豹変する。それほどに高級な序幕だ。反射対空レーザーを初めて見たときの興奮は、今でも忘れていない。











CREDIT 3の文字が、完璧な移植を物語る。(写真①) 後方のフォースを敵に間違われないようにするため苦労したそうだ。(写真②) 最初に出会うスーパーウェポン。青い光が敵を刺す。(写真③・④) 響あきら氏絶賛のロボットの動き。(写真⑤) 開発者お気に入りのボスキャラ、ポスターに採用。(写真⑥)

●キャラクターと水晶体

ゲームセンターに入ったとたんに感じる、あのインパクトある映像の力について

出席者
河合 満 アイレム販売(株)開発部
石崎正人 同 右
森田正徳 同 右
ターミネーター辻(PCエンジンクラブ担当)
響あきら
本誌編集部

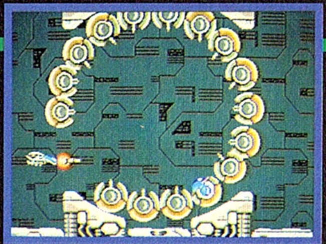
——Rタイプを見ていると開発者の強烈なゲームへのこだわりを感じるんです。このゲームの"発想の素"とは、何だったんでしょうか。

キャラクターだと思います。普通、ゲームをつくる場合は、企画が決まってからキャラクターデザインを始めます。でもRタイプは全く逆で、「このキャラクターを使ってゲームを考えてみたら…」という手順をとったんですね。

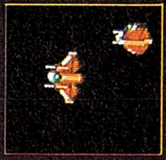
キャラクターには3つの流れがあります。〈ガンダム的宇宙メカモノ〉〈風の谷のナウシカ的生物大系モノ〉、それからよく指適される〈エイリアンのH・R.ギーガ的なモノ〉の3つです。これらの影響を受けながらも、一つのゲームとして消化し直したといえるでしょう。

——敵キャラに共通して水晶がついている。(写真下) しかも、その水晶がみな弱点で、当り判定を持っているというのは、どんな考えがあってですか。

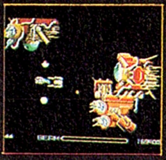
ひとつのキャラクターの中で、素材



の違いを出すため、ですね。初めて出会った敵でも、どこを狙ったらいいのかわかりやすくする意味もあります。ステージ1のゴンドラン（写真上）を連鎖爆発させたあたりから、プレイヤーは無意識のうちに「水晶を撃つと得をするなあ」と思い始めるんではないでしょうか。







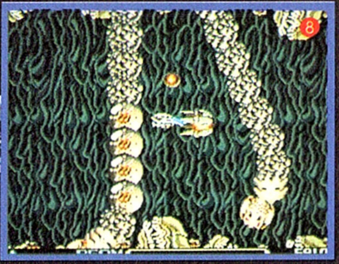


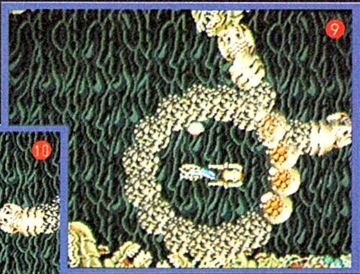
◀左から河合、石崎、森田氏

においが伝わるようなゲームがつくりたかった。

今まで見たこともない「形」。

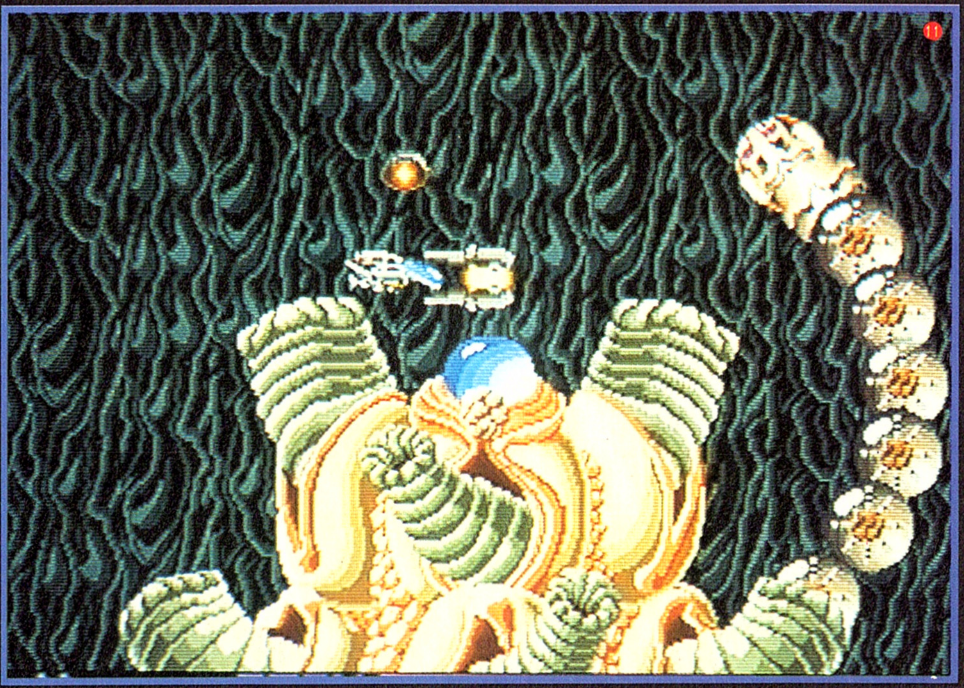
一転して、グロテスクな生命体に取り囲まれるR－9。なかでも、〝インスルー〟の出現には胆を抜かれた。導かれるように進むうちに、緊張感はさらに高まる。

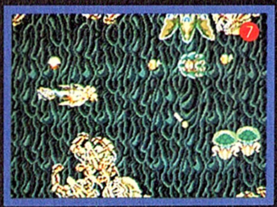






放置しておくと敵は増殖するばかり。(写真⑦) 律義なまでに反射する直線的レーザーと不気味な円を描くインスルーの曲線的動きの妙。(写真⑧～⑩) 画面いっぱいに異様なムードが漂う。ゴボゴボという効果音がいつまでも耳に残る。(写真⑪)





●パワーアップとふんころがし

分離・合体ができて、バリアにもなる。フォースがゲーム面白くしてくれる。

――ゲームをする上で、フォースの存在って大きいですよね。特にバリアに使えるところがスゴイと思う。ゲームバランスをとるのに苦労しますからね。このバリアの設定は、最初のプランからあったんですか。

ありました。

――そうですか。実は試作中に思いつきで変更したんじゃないかと思ってました。(笑)

フォースについては、初めから明解なコンセプトがあったんです。つまり、ピット（2つまで装着可能）とフォースが、自機R－9を中心にして〝生けるふんころがし〟のようなパワーアップをするというのを狙ってました。

――そのイメージ、わかります。

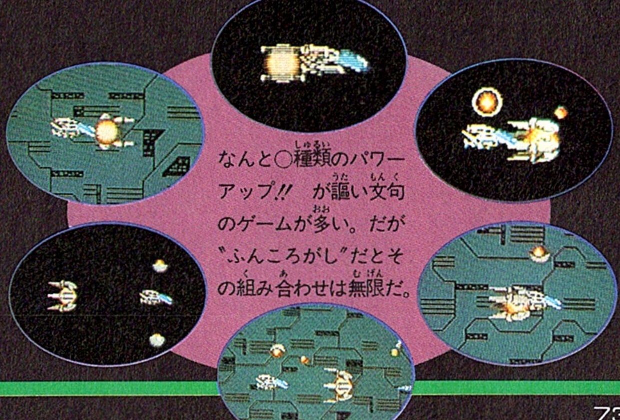
で、フォースの機能をプレイヤーに学習してもらうというか、味をしめてもらう箇所をいくつか設けたんです。

1面の最初で登場する硬いキャラ(スキャント）では波動砲の威力を、1面のボス（ドブゲラドプス）では、前に分離のテクニックを、あと3面の巨大戦艦では後に分離のテクニックを使ってもらう、という風に。

――ストーリーとしても盛り上がるし。

そう、このへんのコツをつかんでいただかないと、4面以降のクリアは難しいでしょうね。(笑)

Rタイプは一般的にマニアックなゲームとして見られるフシがありましたけど、少なくとも3面までの前半部分は、一般の人でも十分に遊べるように、親切につくってあるつもりです。

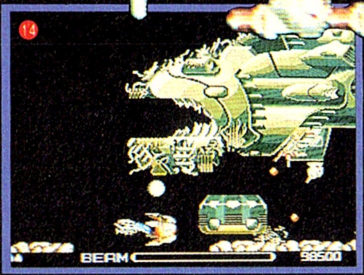


なんと○種類のパワーアップ!! が謳い文句のゲームが多い。だが〝ふんころがし〟だとその組み合わせは無限だ。

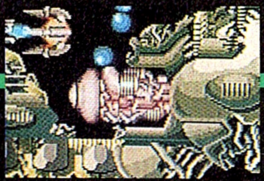
大きい、だけが魅力ではない。

巨大戦艦。異例ともいえるほど話題をまいた3画面分キャラだ。攻略ルートは一本道だが、その中に深いゲーム性を盛り込む、の方針のもとに作製された。狂暴なデザインの中にも、納得のゆく弱点が数か所設けられている。





戦艦上部の突起部が、攻略ルートは「下」であることを示している。(写真⑫・⑬) 時間の流れが変わったかのように、ゆっくりとパーツが落ちる。(写真⑭) ダメージを受け不調をきたす噴射口。(写真⑮)







● 大がかりな計算と細かい演出。

巨大戦艦の威容とはウラハラに、あちこちに散りばめられた視覚効果の数々…

——ステージ構成の話です。Rタイプには各面にそれぞれのファンがつきましたよね。一般的な声として、グロテスクな2面、デカイから3面というのをよく聞きますが、皆さんの場合は？

それが違ってましてね。1面、4面が気に入ってるんです。

アーケードゲームは、プレイヤーがコインを入れて3分～5分で何が起こるか？　が大事、はっきり言って売れるか、売れないかの瀬戸際なんです。その意味で1面のボスは、プレイヤーをゲームの世界に引きずり込むのに、貴重な役割を果たしたはずです。あと4面は〝卵落とし〟の面ですよね。あの設定は、プログラマーが何気なくマシンをいじっていたら、偶然起こった現象をゲームに取り入れたものなんです。そんなわけあって、1面、4面好きになったのでしょう。ともあれ全7面の構成は、この順番がベストだと信じてますね。

——そのほか細かいディテイルに異常に凝ってますね。ロボット（タブロック）の動きとか、背景の模様とか。

ハイ。それに爆発パターンや、損失してる噴射口のガスの吹き損じ（上部写真⑮参照）など、いろんなアイデアを積み重ねに積み重ねてあります。PCエンジンでプレイされる方には、ぜひとも見てほしいです。

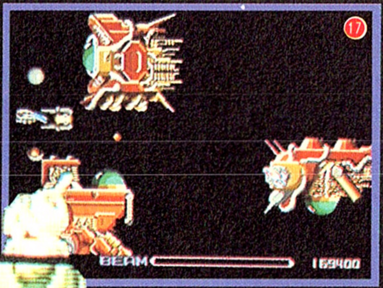
——あとゲーム全体を通してエロチックな仕掛けがいろいろと施されてますね。具体的に言うと（中略）とか、(中略）とか、(中略）もスゴイですよね。

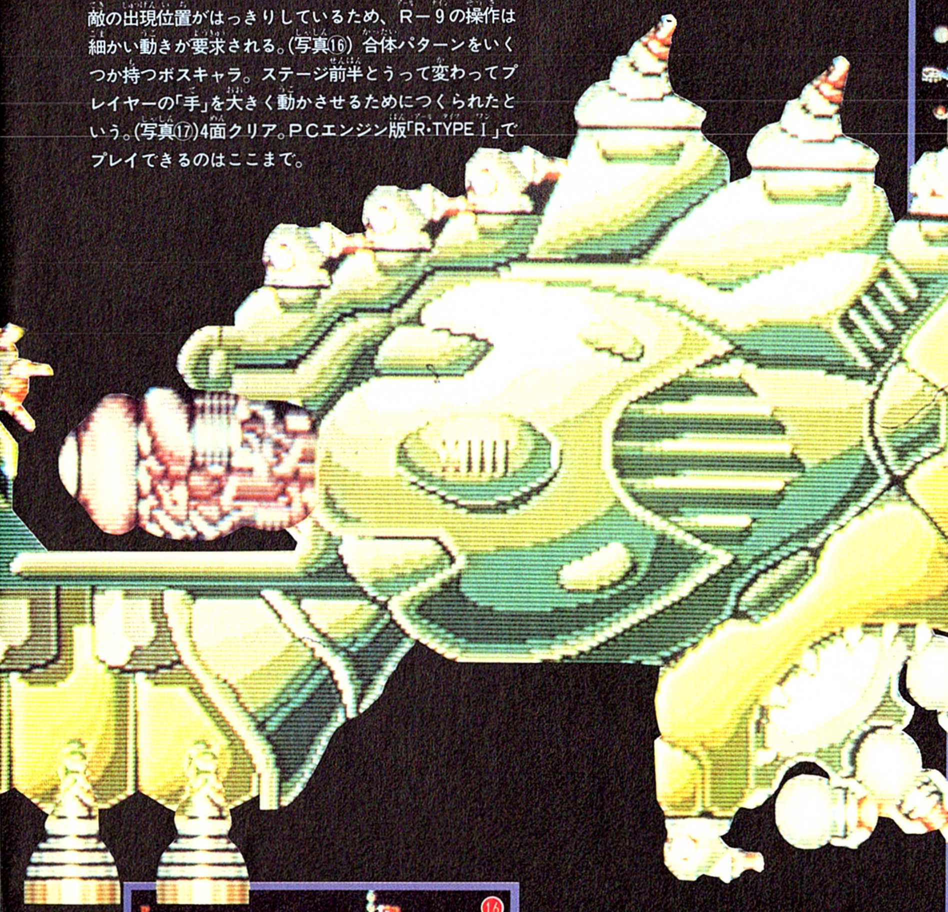
よくお気づきですね。

——すぐにわかりました。(笑)

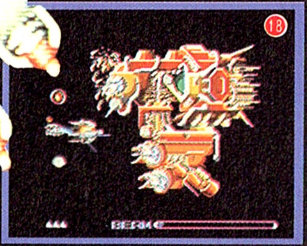
ま、まじめな話、グラフィックが単にリアルなだけでは、冷たい感じがするし、においみたいなものが伝わらないんです。やはりある種のアクの強さも必要なんですね。場合によって。R・タイプでは本能的・感覚的な映像の付加価値をつけてみよう、との意図からエロチックな要素も入れてみました。

敵の出現位置がはっきりしているため、R－9の操作は細かい動きが要求される。(写真⑯) 合体パターンをいくつか持つボスキャラ。ステージ前半とうって変わってプレイヤーの「手」を大きく動かさせるためにつくられたという。(写真⑰)4面クリア。PCエンジン版「R・TYPE Ⅰ」でプレイできるのはここまで。


⑰



ゲームの表現に、限界はないと信じてます。


⑱


⑯

計算しつくされたステージ。

固型キャラの周囲をまわって3面をクリアしたあと、R－9は4面に入る。今度は、スピーディーな敵に囲まれる番だ。

こんな目立たない計算によって、プレイヤーの感情の起伏はつくられていく。そして後半へ……ボルテージはさらに高まる。

●PCエンジンユーザーへ

今までででは考えられないことだが、家庭でR・タイプができる時代が来てしまった。

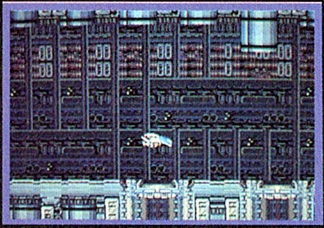
——ところで、PCエンジン版のR・タイプについて、アイレム開発スタッフの皆さんは、どんな印象をお持ちですか。

移植が完全に行われている。と、私たちも感心してるぐらいなんです。

難易度としては、家庭でプレイすることを考えると、ちょっと易しいのかもしれません。でも「街のゲームセンターにある、あのRタイプと同じだ」と考えていただけるなら、難易度の議論なんかを起えた価値が、絶対にあると思っています。

——では、最後になりましたが、一言。

今度から、1プレイに1コイン使わずに遊べるようになりました。だから、余裕をもって、Rタイプのすみからすみまでを見てあげてほしいですね。


▲移植を行なったハドソンが追加したエンディングデモ。前編のエピローグであると同時に後編のプロローグでもある

次はファミコンです

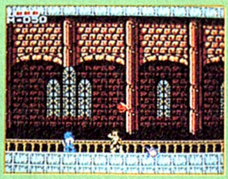
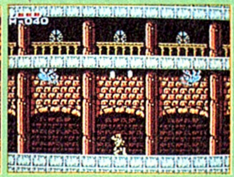
さて、そのRタイプを手がけた、アイレム販売のスタッフは、現在、ファミコンソフトの開発を進めているという。

「ホーリーダイバー」というタイトルのアクションゲームで、時代背景は中世のイメージ。魔法・魔術を駆使する新ゲームだ。

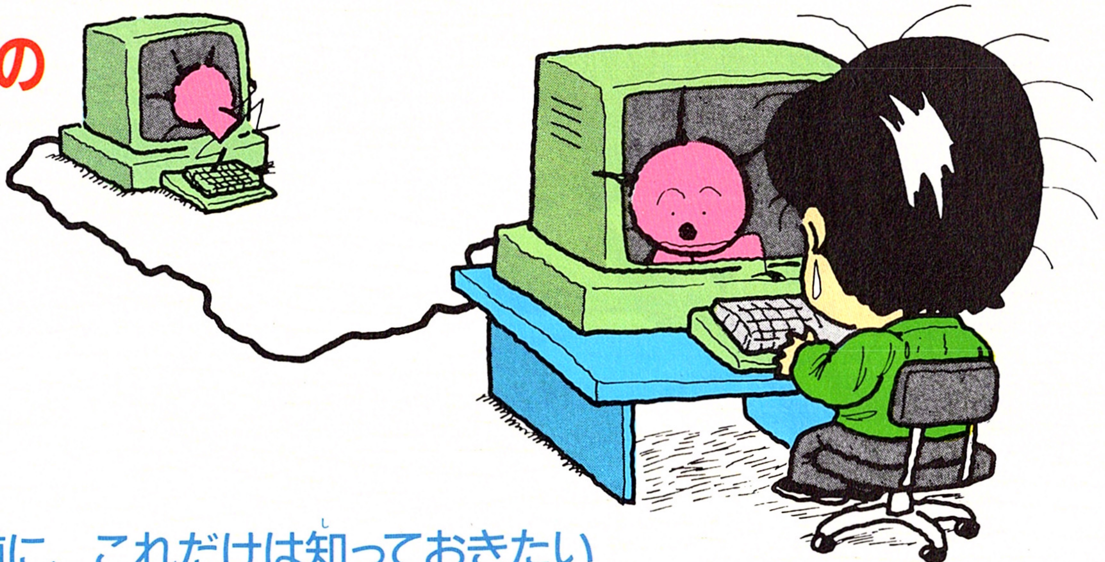
アイテムセレクトなどでゲームの流れが中断してしまう従来のゲームとは、うって変わったアクションゲームになるとか。発売は夏を予定。




アーケード版Rタイプに与えられた賞の数



▲まだ開発途上の画面だが、ゲームの雰囲気はどことなく伝わってくるね。Rタイプばりの傑作を期待しよう。

JICC出版局の
パソコン
ライブラリー



パソコンを買う前に、これだけは知っておきたい

よいパソコン
悪いパソコン
'88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



秘密調査員が、ショールーム、店頭、製品発表会等を走りまわって、パソコンを徹底取材！ おもなパソコン約40機種を徹底的にチェック！ 話題満載のパソコンガイドだ。

パソコンを買うときの26のチェックポイントや、今年のパソコンはどうなる？という話題、カタログを読むための基礎用語辞典もある。

これからパソコンを購入しようとしている人にはもちろんのこと、自分の持っている機種がどういう評価を受けているのか、うわさの「あのマシン」はどんなマシンなのかと気にしている人にもお勧めの１冊だ。

大好評、これがワープロガイドの決定版なのだ

よいワープロ
悪いワープロ
'88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



おもなパーソナルワープロ約50機種を徹底的にチェック！ 印字サンプル、キーボード図も掲載してあるので、比べてみることもできる。ワープロ完全採点簿とカタログをスラスラ読むための基礎用語辞典もついている。

ワープロを買うためのチェックポイントの説明や、「このワープロを使ってみたらこんな結果が出た」というワープロ徹底点検が面白い。メーカーの広告記事のような“ワープロガイド”が多いけれど、メーカーの言い訳には耳を貸さず、ユーザーの立場でビシビシチェックしているからだ。

買ってから、「損した！」と思わないために、買う前に読んでおこう！

PC-98を徹底的に活用するための周辺機器ガイド

PC-98正しい
周辺機器の選び方

■安井 勉著

■定価1500円



最近のはやりは、PC-9801をチューンナップすることだ。ハードディスクやラムボード、モデムなど、周辺機器をそろえると、キミのパソコンは見違えるようになる。が、本当に欲しい周辺機器はどんなものか？ その使い方は？というのは、カタログを集めただけでは、なかなかわからないものだ。

数多くのパソコンを使いこなしてきた著者が、キミのPC-9801をよりよく使いこなすために、周辺機器のひとつひとつを紹介した。

ほかにもPC-9801の歴史や、「通信用パソコン」「徹底的にゲームマシン」「プログラマのパソコン」など目的別周辺機器の組み合せサンプルも紹介する。

パソコン通信がこんなに簡単で、どうもすみません

おとなの
パソコン通信

■荻野浩一郎著・帆刈雅宏イラスト

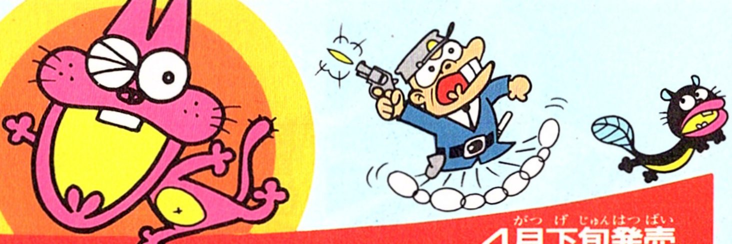
■定価1200円



「おとなの」というタイトルの本だが、これは「情報の価値を知っている人」ぐらいに思っていい。知的好奇心の強いキミのための「パソコン通信」入門書なのだ。

しかも“超イラスト展開！”と帯に書いてあるとおり、「パソコン通信」の説明が、とてもわかりやすく書いてある。いま流行のパソコン通信（もちろんワープロ通信も同じこと）とは何なのかということから、「通信」のはじめ方ネットワークの解説、何をそろえれば始められるのかまで、やさしく解説する。

JICC出版局



4月下旬発売

赤塚不二夫劇場

あかつかふじおげきじょう

強烈ギャグ！

赤塚キャラクター総登場！

今まで学校に遅刻せずに着いたためしがないバカボン。「今度こそは！」とパパ、ママ、そしてハジメに見送られて家を出たが…。



◆新書判
◆定価680円

喰始（ワハハ本舗）著　原作・赤塚不二夫

"フィクション＋ゲームの手法" これがアドベンチャーノベルス。ゴールへと導かれるストーリーはもちろん一本じゃない。この本の中でなら、主人公になりきっての冒険もよし、映画監督を気取ってストーリー作りを楽しむもよし——どんなスリリングな冒険に遭遇できるか？ どんなおもしろいエピソードに寄り道するのか？ すべてはあなたの判断とひらめき、それにたくさんのイマジネーションとほんの少しのラッキー次第！

既刊好評発売中!!

●ウルティマシリーズ
世界人気No.1ゲームソフトをノベライズ!!

ウルティマ I……◆680円
ウルティマ II……◆680円
ウルティマ III……◆680円
ウルティマ IV……◆680円

●オリジナルシリーズ
新しいエンターテイメント

妖法記 辻真先著……◆500円
13人目の名探偵 山口雅也著 ◆500円
イーグルジャンクション 横倉廣著 ◆680円
ゲームバスター魔界大突破 L.フィッシュ著 ◆680円

●INFOCOMミステリーシリーズ
ニュータイプの謎ときミステリー

ウィットネス……◆680円
サスペクト……◆680円
デッドライン……◆680円

●INFOCOMゾークシリーズ
地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！

ゾーク I……◆500円
ゾーク II……◆500円
ゾーク III……◆680円

●INFOCOM魔法シリーズ
不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！

エンチャンター……◆500円
ソーサラー……◆680円
スペルブレイカー◆680円

●映画シリーズ
スクリーンの興奮がよみがえる

エイリアン2……◆780円
ゴーストハンターズ……◆780円

●国内人気ソフトシリーズ
パソコンゲーマー必読！

アステカ……◆680円
ザ・スクリーマー……◆680円
帝王の涙……◆680円
夢幻の心臓 II……◆680円
ウィル……◆680円
カーマイン……◆680円
ロマンシア……◆680円

漫画シリーズ

どろろ

襲い来る妖怪・魔物に挑む百鬼丸とどろろの旅のゆくえは!?

鳥海尽三・鈴木良武著
原作・手塚治虫
新書判◆680円

どろろ



四十八ヶ所の肉体を死霊に奪われて生まれた百鬼丸の出生の謎とは何だ!!

手天童子

〜しゅてんどうじ〜

永井豪原作の異色伝奇超大作。鬼獄界のSFアドベンチャー。

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

手天童子1



鬼の世界に生を受けた謎の少年・手天童子郎が、"暗黒邪神教"に挑む!!

手天童子2



鬼獄界へ向かった手天童子郎の行く手に新たな敵。旅の果ての意外な事実!!



独眼竜政宗

■ナムコ
■カセット（1M+1M）
〜バッテリーバックアップ付
■4月5日発売／¥5500

どくがんりゅうまさむね

〈取扱説明書と同時進行で解説〉

初心者も上級者もこれでOKさ

戦国シミュレーションゲームは難しいと思っている人が多いんじゃなかろうか。オジサンたちは心配でならない。やってみれば意外と簡単なんだけど、なにせ新しいジャンルなもんで気をもんでるわけね。

そこで今回は、「独眼竜政宗」をゲームについてる取扱説明書になぞって解説してみた。……もう「わからない」なんて言わせないぞ。

ストーリーと時代背景

長く続いた戦乱の世も、豊臣秀吉の手によって終わりを告げようとしていた。そう、まさに今、天下は豊臣秀吉の方へと傾いていっているのである。西日本の各国の国主はあいついで秀吉軍に降伏していったのだ。しかし、中央（京都）から遠く離れたここ奥羽では、奥羽統一を目指して激しい戦争が続いていた。その奥羽統一を目指す者、それこそが米沢の国主であり、このゲームの主人公でもある伊達政宗なのである。名参謀の小十郎と独眼竜の名と共に、強敵最上をにらみつつ、奥羽統一へと戦っていくのだ。実際にも、政宗はあと20年早く生まれていたら天下を取っていたかも知れない、といわれていた。さあ、キミは12カ国すべてを制することが出来るであろうか！

これが私どものオールスターキャストでござい!?


主人公の伊達政宗だっ


ゲームの進行役は小十郎が


きっとお役にももこよ


わしはライバル大名の最上ぞ

❖ゲーム内容〜統治と戦争の繰り返し〜

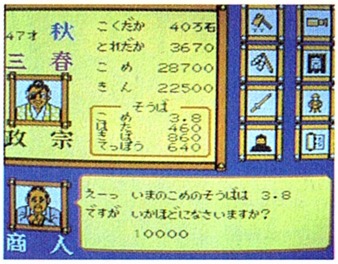
自分の国を統治すること。これこそが戦略の基本となることなんだ。自国内をどんどん開墾し、米の収穫高を上げ、それによって武器を買い、兵を集めていく。この統治が満足に出来ない内は奥羽統一などまったく論外なのである！　実際には、春には兵に給料を（1小隊×米30）払うことや、米は秋に収穫があり、冬は大雪になると出兵できない、というさまざまなことをうまくローテーションを組んでやらなければならないんだね。

統治で兵をうまく集めながら、訓練をおこたらないでいれば隣国と戦争を出来るだろう。どの国と戦うか考えるときは、まず全体的な戦略を立ててからでなければならない。弱い国から手あたり次第に、というのでは戦線が拡大し過ぎてとっても危険な状態になってしまうからだ。そうやって戦いをして領土を広げれば米もそれだけ増えていく。そうすればまた兵が買える…、といった相乗効果がある。戦いのタイミングをうまく考えて展開しよう。

統治

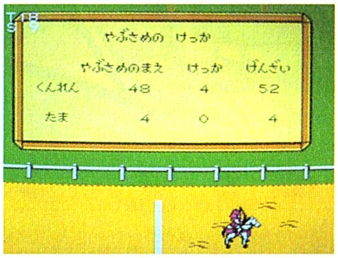


◀開墾すると石高が5万石UPする。それだけ米の収穫が上がるわけだ。夏にやるのが効果的。



◀商人を呼んで売買する。相場や季節をにらみつつ、ムダのない買物をしていこう。

戦争



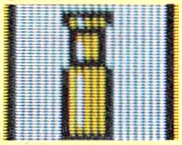
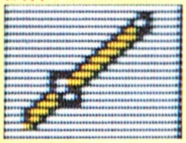
◀訓練度をUPさせるにはやぶさめが一番だ。イッキに6も上げることが出来るけどね…。



◀出兵のタイミングをはずすと春に余計な出費をしてしまうことになるのだ。

※シャープC1テレビでは使用できません。

❖コマンドの意味を完全にマスターしておく

開墾 	多少の金はかかるけど、実行すれば石高が5万石UPする。しかし、こればかりやるよりも、他の領土を取った方が米は多く取れる。なにごともほどほどにね。	**ようすをみる** 	敵国のデータをこまかく見ることができる。戦争を仕掛けるとき以外でも、ちょくちょく見るように心がけよう。己を知り、敵を知れば恐いものはないのだ。
祈禱師を呼ぶ 	呼ぶとそのおまじないと神通力によっていろいろな吉報をもたらしてくれる。石高を15上げたり足軽が増えたり金山を発見したり相場を上げたり…。たまには使ってみよう。	**商人** 	商人を呼べば米、はた、騎馬、鉄砲の売買が出来る。売買は常に相場を見ながら行なった方がよい。兵の総数と米の残りには十分気をつけて売買しよう。
訓練 	兵の訓練度を上げる。訓練度は2年に1回やらないと下がってしまうぞ。3回に1回はやぶさめになる。訓練度を大幅に上げてくれるので必ず成功しよう。	**軍事** 	移動、出兵、兵集め、隊列がある。足軽は金100で、安く買い集めることができるが、ここでしか集められないので注意しよう。隊列はターンを消費しないぞ。
忍者を送る 	金が3000ほどで、他国を混乱させることができる。必ず成功するものではないが、激闘の章では頻繁に使うことになるだろう。忘れないでやってくれ。	**エトセトラ** 	ゲームモードとセーブがある。慣れた人はゲームモードをクイックにして早い展開にしてしまおう。セーブは春にしかできなくて、1回やるとターンが1進んでしまうよ。

コマンド8つは最初少なく見えるかも知れないけど、これで十分すぎるほどなのだ。コマンドを実行するときは必ず季節を確認してからでないと、あとでとんでもない目になったりするので注意しよう。特に春は米を消費するからねぇ。セーブをするとターンを1消費してしまうので、ちょくちょくやるわけにはいかないし。絶対に惰性でコマンドをやってはいけないのだ。様子を見る、隊列を変える、ゲームモードはターンを消費しないぞ。



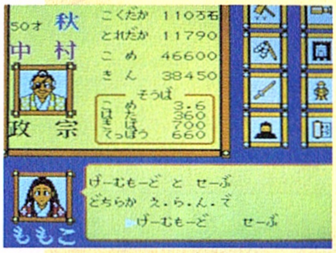
◀祈禱師はスカる事もあるけど、けっこう役に立ってくれるんだ。だけど、激闘ではスカが多すぎるんだけどね。



◀忍者は激闘の章で使うようになってくるだろう。初陣では使う必要がないからね。金三千はちょっとでかいかも。



◀Bボタンで小十郎がコマンドの詳しい説明をしてくれる。馴れてくるとうざったいのでクイックモードにしてしまいましょ。

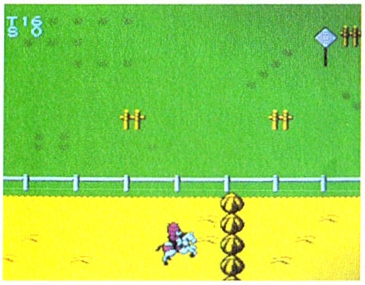


◀セーブするとターンを消費する。これってムダなんだよね。10年に1回とか、そういうペースにしておこう。

意外と大事だぞ「兵の訓練度」

別に訓練度に差があったって、その分兵力で勝てばいいじゃんか、なあんてキミは考えていないだろうか。確かにその通りだが、これがけっこうあなどれないのだ。騎馬1に旗本12がやられるぐらいなんだからね。例えば田村を攻めるとき。相手は70以上の訓練度。それに対してこちらは50そこそこ。この状態なら、兵力は2倍以上持っていかなければ負けてしまうだろう。それぐらい、訓練度は戦いに密接に関係している事なのだ。

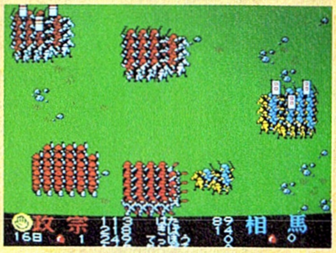
このゲームの訓練度の考え方はちょっと特殊だ。普通は兵力に訓練度が付くものだけど、ここではその土地に付くようになっている。そうなると、味方に囲まれた領土をいくら訓練してもしょうがない事になるんだ。ま、これは逆に、領土の中でいちばん訓練度の高い国から攻めた方が有利だということになるんだけどね。考え方としては、兵が移動するのではなく、兵力の器が移動して、その器にはその土地の人間を集めるため、といったらいいんだろうか。難しいなあ…。



◀やぶさめは訓練度が高くなるにつれてどんどん難しくなっていく。表示は100まで。訓練度が上がるほどマップが難しくなる。

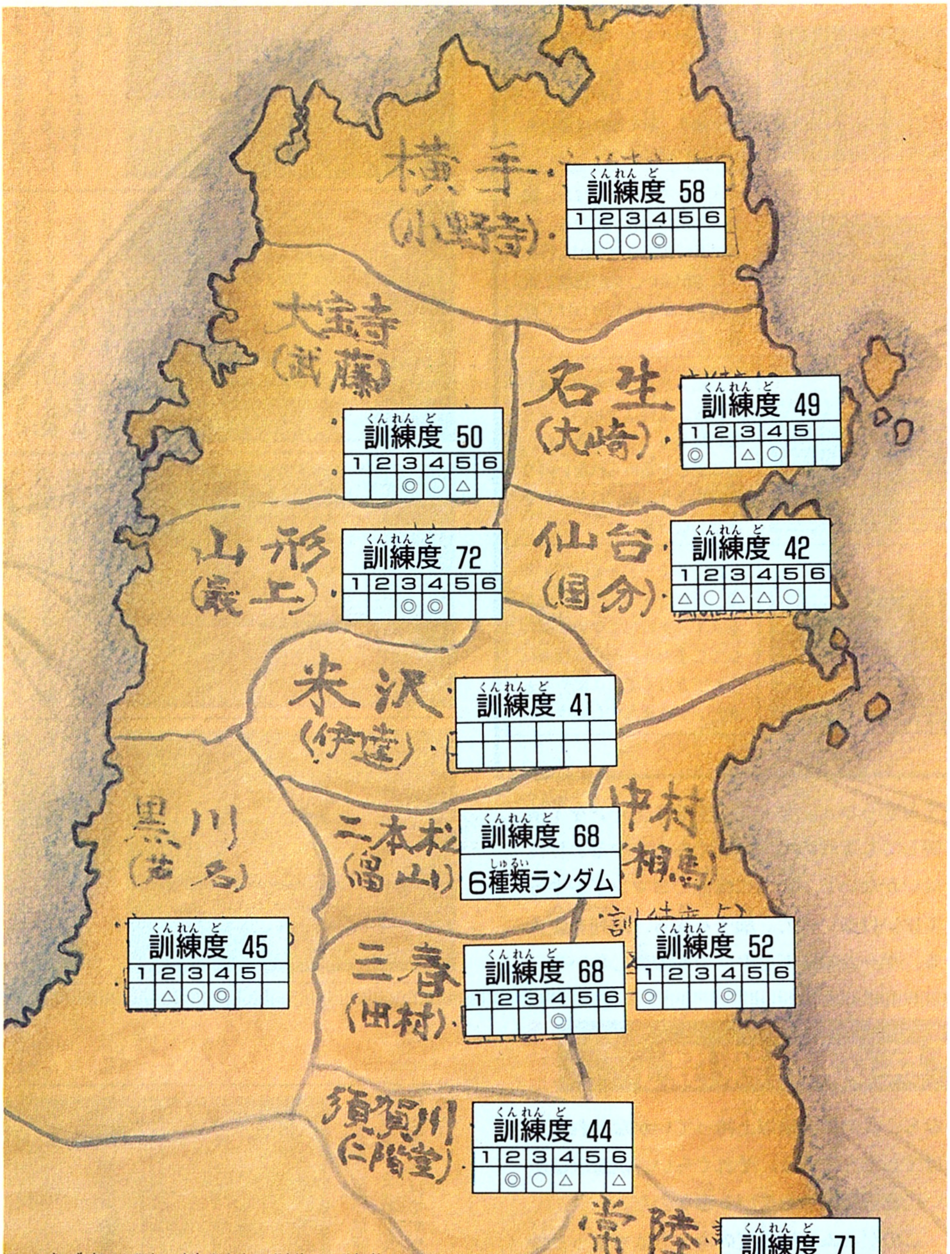


▶訓練度の違いは非常にコワイ。できるならこれぐらいの、徹底的な差をつけてから戦いたいものだ。



▶最終的にはMAXに近い兵力で戦うことになるだろう。もし、同じ兵力、同じ訓練度、同じ隊列なら、先手の方が有利だ。

❖敵を知り、己を知る奥州マップ



●地図内の表は各武将の陣型の頻度を表わしています。(◎→○→△の順)

国名	米沢	横手	名生	大宝寺	仙台	山形	中村	二本松	黒川	三春	須賀川	常陸
武将名	伊達	小野寺	大崎	武藤	国分	最上	相馬	畠山	芦名	田村	二階堂	佐竹
訓練度	41	58	43	50	42	72	52	49	45	68	44	71
隣国数	5	2	4	3	4	5	6	4	6	4	4	3
隣国名	仙台 山形 黒川 二本松 中村	名生 大宝寺	横手 大宝寺 山形 仙台	横手 名生 山形	名生 山形 米沢 中村	大宝寺 名生 仙台 米沢 黒川	仙台 米沢 二本松 三春 須賀川 常陸	中村 米沢 黒川 三春	山形 米沢 二本松 三春 須賀川 常陸	中村 二本松 黒川 須賀川	中村 三春 黒川 常陸	中村 須賀川 黒川

初陣の章では敵が攻め込まれにくいので兵を全部敵国に送れる。これは結構重要なことだ。富国をするよりも、敵国に攻めていって領土を広げた方が、より多くの米が手にはいる事になるからねえ。なにしろこのゲームは米を制するものが勝つようになっているんだからさ。そう考えると先に北へ進出したいんだけど、最上、武藤、大崎が結構強いし、南の芦名、佐竹、相馬が気になる。ちょっとやそっとでは勝てそうにないしね。それなら南へいくしかない。というわけで二本松、田村、二階堂を倒し、相馬を攻め、佐竹を落とすルートをとった方がいいということになるのだ。ここまでくれば芦名なんてチョロイもんさ。しかし、これからがタイヘン。この頃までには20−30年はたっているだろう。そのあいだ、最上が何もしなかったわけじゃあないはずだぞ。この他にもルートはいくつかある。隣接国などの関係をよく考えて自分なりのルートも開拓してみようじゃないかっ！



◀国名は領主が変わろうとも不変なもんだ。土地はその国が肥えているかどうかを考えるときに必要なことがらになる。



◀米沢は伊達政宗の物とは限らない。戦いに負ければ隣接国に逃げ込まなければならないし、それがなかったらゲームオーバーになってしまうからねぇ。



◀南をほぼ手中におさめたところ。これで、あとは米をかき集めて芦名、最上、に攻め込めばいい。これさえうまくいけば奥羽は統一も同然さ！

❖戦闘大研究

戦闘で一番大事なことは陣型を整えておくこと。次に兵力差と訓練度だ。先に言ったとおり、訓練度はなかなかあなどれない存在となっている。敵の数値と見比べて、ちょっと危ないかな、と思ったら戦闘は避けよう。絶対に勝てると思うほどの戦力差がなければ戦闘などはしてはいけないのだ。戦力差が大きければ大きいほど、実際に戦っても敵に与える損害は大きくなるので、こちらとしても最小限の被害で勝つことが出来るはず。このへんをよく考えて戦闘しよう。ムヤミに突っ込んでいったりしないように。それに、旗本を倒せば勝ちなのだが、戦場が狭いのでそうもいかない。最初から殲滅作戦でいこう。

旗本隊



これで戦闘させるようでは負けだ。だから最初は30ぐらいと、少なくてもいいだろう。

足軽隊



はっきりいって捨てゴマ。鉄砲隊の前に配置するのがいちばんいい働きをしてくれる。

鉄砲隊



遠距離から絶大なる損害を与えられる。できるだけ肉弾戦は避けさせてやりたいものだ。

騎馬隊



攻撃のカナメ。勝負はこの騎馬の働きいかんにかかっていると言ってもいいだろう。

陣型について

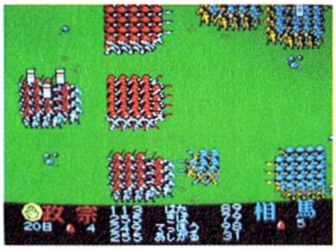
陣型でとんでもないのを選ぶとどんなに戦力差があっても負けてしまう。左ページマップの、国別陣型表を参考にして変えていくのもいいし、4番目の陣形が効果的なので、このままいくのもいいだろう。



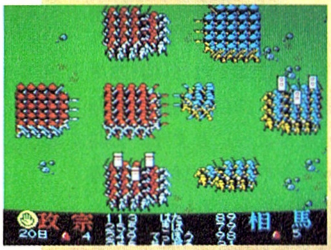
▶陣型選びにはターンを消費しないので戦いのたびに変えることが可能だ。しかし、絶対にスタートそのままはやめてくれよ。

自軍＼敵軍	1	2	3	4	5	6
1	△	△	△	×	◎	○
2	△	△	×	×	◎	△
3	○	△	△	×	○	○
4	◎	◎	◎	△	◎	◎
5	×	×	×	×	△	○
6	×	×	×	×	×	△

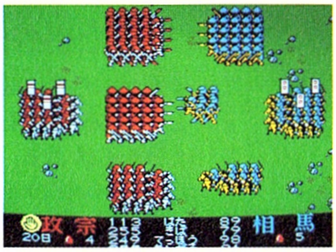
◀この表は他国を攻めた場合（つまり後手側）を想定しています。
×＝不利、△＝ちょっと不利、○＝まあまあ、◎＝これっきゃない



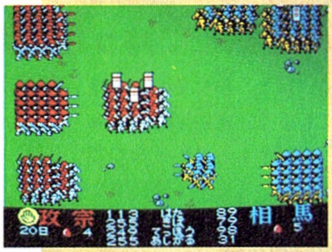
◀スタート時の隊列だ。使えないこともないんだが、正面にいるのが足軽なので、騎馬などに中央突破されやすい。



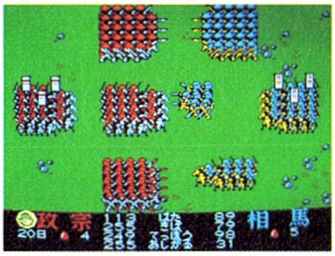
◀鉄砲隊が後ろなのはいいんだけど、旗本隊が前にいるのが気にかかる。正面が騎馬だったらヤバイもんね。



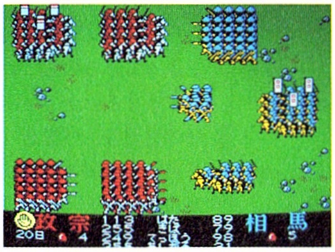
◀敵が第1隊列ならこれでなんとかなるだろう。鉄砲が後ろの旗本を狙っていくことができるからだ。



◀最悪の陣型。これでは旗本を倒して下さいよといってるようなもんだ。死んでもこれだけは選ぶんじゃないぞ！

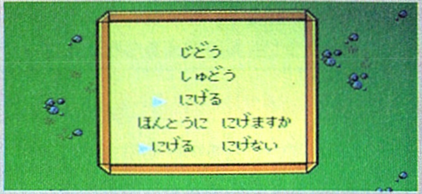


◀騎馬に中央突破させるときにはこれでいいかも知れないが、やはり鉄砲が死んでしまうのが痛いところだ。



◀これが一番有効な陣型。鉄砲は直接戦闘しないし、騎馬で敵をどんどん平らげていくこともできるぜ。

負けたり逃げたらどうなる…



敵が攻め込んできて負けると、他の領地に移動しなければならない。逃げる領地がなければその時点でゲームオーバーだ。逃げると、その時点で兵力が半分に減ってしまう。攻め込んでならこれで終わりだが、攻められて逃げたとなると、今度はさらに他の領地へ逃げなければならない。このときにも半分に減ってしまうので、実質4分の1にまで減ってしまうことになるのだ。

❖こうして国を盗れ。を、もっとくわしく解説してみよう。

◉開墾するにも時期というものがある。

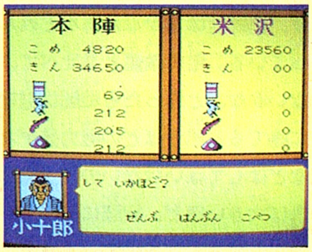
何度も言うようだけど、自国内を開墾していると時間ばかりたってしまう。もとの石高よりも20上がったら戦争の準備をした方がいい。だいたいそれぐらいで出兵できるぐらいにはなるだろうからね。開墾の時期は大雪の冬か、収穫直前の夏がいいだろう。そのあたりは1年をどう過ごすかちゃんと考えてあればすぐに実行できるはずだぞ。



▲春の段階でこの年出兵できるかどうか見切りをつける。出兵できないようなら、夏にでも開墾しておこう。

◉米を収穫するのではなく、取りにいくのだ！

領地を増やしたらその国に本陣を移動させて米をもらおう。よーするに、本陣がその国に行って、直接米や金を吸収してまわるということだ。輸送コマンドはないからね。領地が増えればぐるっとまわってくるだけでMAXの8万ぐらいになるだろう。そうなれば戦闘もラクになる。しかし、激闘の章ではなかなかそうもいかないかもね。



▲本陣が移動してまわるのはタイヘン。それだけターンを消費してしまうことにもなるわけだしね。

◉訓練をおこたると下がってしまうぞ！

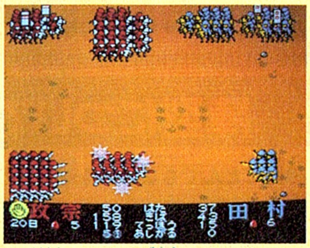
その土地で2年間訓練をしないと訓練度が下がってしまう。訓練度は戦いの中でも重要な役割をしているのはいままで言ってきたよね。それが下がるってことはそれだけ戦力を失ったのと同じ事になるんだ。定期的に必ず行なうようにしよう。初期戦ではけっこうやるんだけど、中盤になって戦闘が忙しくなった時に一番おこたりやすいんだよね。



▲訓練度は戦いに直接響いてくるのでこういうことはやってはいけない。弾の数が減るのが痛いんだよね。

◉戦闘で勝つにはそれなりの経験が必要！

戦闘の基本は陣型を4番目のにして、訓練度を上げ、様子を見て回り、絶対に勝てるといえるまで戦わないことだ。兵力は多ければ多いほどいいわけだし。ま、ムダな戦いを避けるってことなんだね。これはいままで言ってきたこと。あとは実際に戦ってみるしかない。敵がどういう動きをしてくるかちゃんと見定めながら戦おう。



▲戦闘であせると操作ミスをしがち。それが致命傷になったりする場合もあるぞ。

◉兵はほどほどに持っていよう。

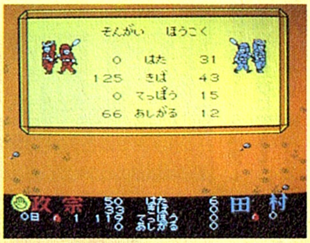
兵が多くいると、春にその分だけ米が減ってしまう。常駐部隊はいるとしても、戦闘するときはそのつど買うようにして、なるべく不必要な兵は持たないようにしよう。それから、もしも戦闘が終わって兵力が多すぎて、春には逃げられてしまうようならばいっそのこと売ってしまった方がいいだろう。米か金に変えておけばいつでも兵を買えるんだから。



▲春に米が足らないと兵が少し減ってしまう。もちろん米はゼロになるし、出兵もできなくなるのだ。

◉ワザと引き分けにするのも手だ！

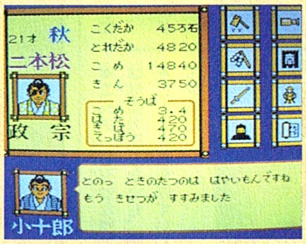
中盤で、同じ戦力同士が戦うと、どうしても時間が足りなくなってしまって引き分けになる。こういう時は即座に出兵して引き続き戦闘しよう。敵に間を与えてはいかんのだ。あと、鉄砲隊が残っている場合などで、あと5日ぐらいという時はワザと引き分けにして弾を補充し、すぐに戦闘するという手もある。ムダな戦力の消費をしなくてすむんだね。



▲一度引き分けになればその時点で鉄砲の弾はすぐに補充された事になる。季節に注意しようぜ。

◉相場は高いほどいいのだ！

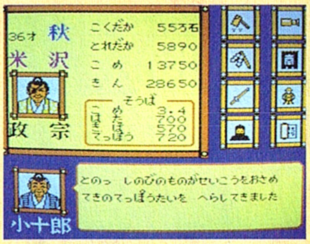
相場が高いと困るのが普通だけど、政宗の場合それにもまして米の換金率が高くなるのだ。だから比較してみると相場全体が上がると買える兵力が増えるというわけ。相場はそう大きく変動するわけではないので、売買で大きくもうけようとは思わない方がいいだろう。たまーに祈祷師が倍以上に上げることもあるんだけどね。



▲祈祷師が1.5だった米相場を倍以上にしてしまった。これぐらいだと助かるんだけどね〜。

◉余裕があるなら忍者で混乱させよう！

さあ戦争だ！ というときに、もしも時期的に余裕があって、金もあるならその前に戦おうとする国に忍者を送ってみるのもいいかも知れない。失敗もするけど、成功すればそれなりの成果を上げてきてくれるんだ。それから戦闘すれば少しは有利になるだろ？ ま、これは敵を混乱させればめっけものと考えておこう。あまり頼りすぎないことだね。



▲敵にダメージを与えられればラッキー、という感じで忍者を送り込もう。100%成功を望んではダメ。

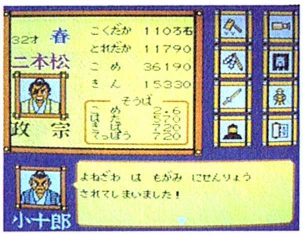
❖政宗は、ここからが面白い！

奥羽12カ国統一!! その時政宗が何歳だったかでナムコット新聞が変わる！

奥羽統一すると毎度おなじみナムコット新聞に載るんだ。その内容が政宗が何歳で奥羽統一をしたかによって変わるんだね。効率よくプレイして40代で統一しよう！



◀新聞の見出しは、18～34歳、35～44歳、45～54歳、55～64歳、65～81歳の5パターンあるんだそうだ。



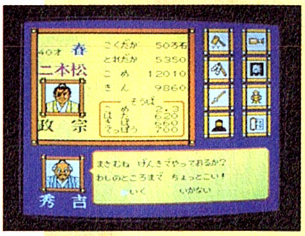
◀不用意に兵を動かすとすぐに敵が攻めてくる。領地には必ずある程度の兵力を残しておこう。

初陣の章を統一したら、本番の激闘の章にチャレンジしてみよう！

激闘になると敵が攻めてくるようになる。それでも20代の内はそんなに攻撃してこないので、初陣の章とは逆にどれだけ早い内に富国ができるかに勝負がかかってるのだ。

激闘をプレイしていると、突然秀吉が現われた！ 逆らうとヤバイかも…

天下統一するぐらいの秀吉だ。逆らって勝てる相手じゃないんだよね。だけど、いいなりになるっていうのもなさけない話だよなあ。キミならどう対処するかね？



◀秀吉の兵力は1020。最高値の兵力だ。戦わずして、奥州に覇をとなえるか、それとも全国統一の野望を持つか。

❖困った人へ！タイプ別アドバイス(あみだくじ風……)

●兵力はこちらの方が勝っているのに、どーしても敵に勝てない。(多いと言っても1.2倍ぐらい)
戦っていても、どうも敵の方が有利な気がする。これはいったいなぜなんだろうか？単なる被害妄想かな？

●出兵のタイミングがいまいちおかしいような気がする。パターンとしては夏に足軽を買って、秋の収穫で騎馬などの兵をそろえて、冬に出兵するようにしている。これが一番だと思うけど、本当に正しいんだろうか？

●相場が気になって気になってしょうがない。米や騎馬などの売買はいつ、どれぐらいのときに、どれだけの量をやったらいいんだろうか？ それに、相場の上限下限はどれくらいなんだろう？

●困ったときの神頼み。祈祷師をよんでるんだけど、どうもスカばっかりのような気がする。なぜだろう？ あと、祈祷師の効果がでかいのはなんだろう？

●激闘編がとってもムズカシイ。兵を残すと米は消費するし思うように攻撃できないし。どうしても先に進めないんだ。なんかコツがあるんだろうか。

●やぶさめにはまってしまいました。どうしたらいいんでしょう。やぶさめだけプレイするモードはないんでしょうか。今レベル52あたりだけど、この先どれだけ難しくなっていくんでしょうか。

●やぶさめはアクションとしては単純だけど、洗練されてるのでけっこうはまるんだよねえ。訓練度の表示は100までなんだ。あとやぶさめは3回に1回、必らずできるので、セーブをしないつもりで訓練すればうまくなるぞ。

●米0.5～4.8、旗320～950、騎馬400～1080、鉄砲350～1000の間で上下する。ただ、相場を気にしていたんでは戦いが出来なくなるぞ。ちなみに石高10～165、米、金共に0～81910までだ。それ以上にはならない。

●いろいろ原因があるんだろうけど、訓練度なんかが決定的に違うんじゃないかな？それに、攻める方が後手になるので不利なんだよね。だから、危なっかしい戦いは避けて、2～3倍ぐらいになってから戦おう。

●これでも正しいんだけど、ギリギリしか米が残ってない場合、冬に雪が降ると出兵できなくなり、春に兵が逃げてしまう。できるなら春に騎馬買い、夏に足軽買い、そして秋の収穫分で出兵した方が確実だろう。

●初陣とはまったく違った展開を考えなければならないのが激闘だ。攻めてくると言っても20代の内は確率が低いので思い切って攻めて行こう。そして30代に入りかけたら内政堅めをすればいいんだ。待ちすぎちゃダメだよ。

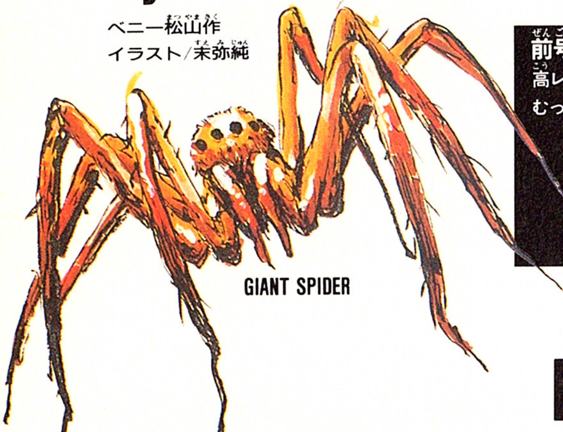
●ひんぱんに祈祷師を呼ぶとスカが多くなる。これはホントだ。だから1年に1回ぐらいにしておいた方がいいだろう。あと、激闘編になるとスカが多くなる。効果がでかいのは、金山の2万か相場を上げることだろう。



隣り合わせの灰と青春 ③

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作
イラスト/末弥純



GIANT SPIDER

前号までのあらすじ

高レベルの戦士でありながら一匹の怪物に手痛い打撃をこうむったのをきっかけに侍へとクラスチェンジしたスカルダ。

しかし折悪しくパーティの魔法使いシルバーが蘇生不可能になり、結果として転職が大きな戦力の低下となってしまう。そこで一行は相反する性格である悪の魔導師バルカンを仲間に入れ、再びワードナの迷宮へと潜ることになったのだが……。

SCENE 4

§ UPPER FLOOR §

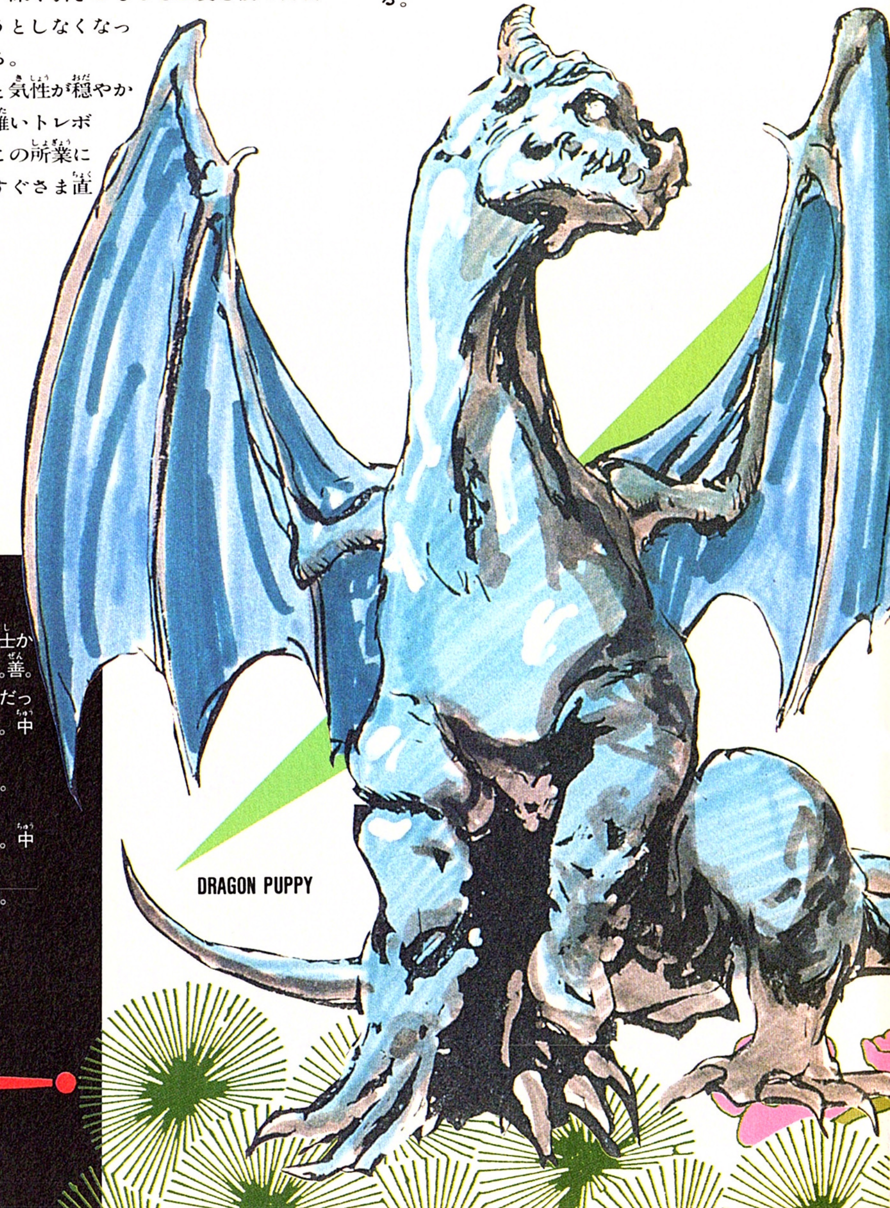
大魔法使いワードナの地下迷宮。それは狂君主トレボーの城塞都市に嫌味なほど近い土地に、彼が持てる魔法の力と配下の怪物どもを使って造り上げた巨大な大迷路だった。その規模は地下10層にも及び、迷宮の一部は城塞の真下にまでのびているといわれている。

そもそもトレボー王とワードナとの対立はこの大迷宮に端を発していた。数年前、トレボーの父王の代にこの領地を出て廻国修業を続けてきたというみすぼらしい老魔導師に棲み家を与えてやったのは、単にトレボーが戦に大勝し、勝利の美酒に酔いしれていたからにすぎなかった。しかしその老人――ワードナは許しが出たのをいいことに、戦勝の宴の行われていたわずか一週間のうちに大迷宮を完成させ、彼が事態に気づいた時には地下深く引きこもって二度と彼の召喚に応じようとしなくなったのである。

もともと気性が穏やかとは言い難いトレボーは当然この所業に激昂し、すぐさま直属の近衛隊を中心としたワードナ討伐隊を差し向けたのであるが、いつの間にやらワードナが魔界から呼び出した多数の怪物に行く手を阻まれて部隊は壊滅し、腹の虫のおさまらぬままとりあえず放っておくことにしていた。そこにきて例の魔法の魔除けの強奪事件である。

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。善。
- ジャバ……パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ……レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ……レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。



DRAGON PUPPY

Wizardry

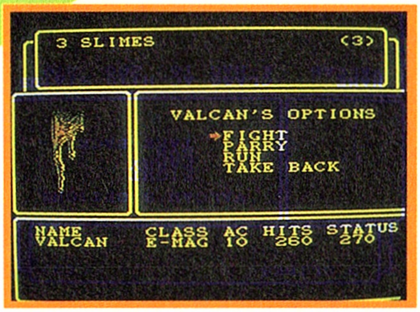
トレボーが常に肌身離さず持っていたこの魔除けこそ、彼を狂気の大君主として近隣諸国に恐れられる要因となったものだった。何しろ持っているだけで並の魔法の品の５倍の早さで傷を癒し、一度身につければ魔法障壁がいかなる攻撃をも防いでしまうというとてつもない代物である。この魔除けのある限りトレボー率いる軍隊が敗北するはずもなかった。

その魔除けを、寝ている隙に寝室に忍び込んだワードナに盗まれたのである。トレボーの怒りは頂点に達した。だが魔除けを失って守りに不安が出てきたところに、また近衛隊の精鋭たちを地下迷宮に放り込むわけにもいかない。

そこで流れ者の冒険者に地下迷宮を探索させ、首尾よく魔除けを取り戻した者は近衛隊に取り立てるとの触れが出されたのである。トレボーにしてみれば自ら迷宮に乗り込んでワードナをなます切りにしてやりたかったのだが、臣下たちに止められて仕方なくこの提案をのんだということらしかった。

とにかくもこの触れはトレボー城に大きな恩恵を持たらした。危険が大きくとも列国最強とうたわれるトレボー軍の近衛隊に入ることができるのである。各国から食い詰めた戦士や魔法使いたちが続々と流れてきて、この国の経済は一気に活性化した。

そうして二年余りの歳月が流れた。今だにワードナと渡り合えた者はいなかったが（誤ってワードナの部屋へ踏み込んでしまった者はいたが、戦闘になる前に慌ててテレポートしたという）、いよいよそれだけの実力を身につけた者たちが生まれつつあった。



暗く、湿った空気が淀んだ通路。ふと見回すと自分が何もない暗黒の世界にいるのではないかと錯覚するほど、全く光の存在しない地下道である。

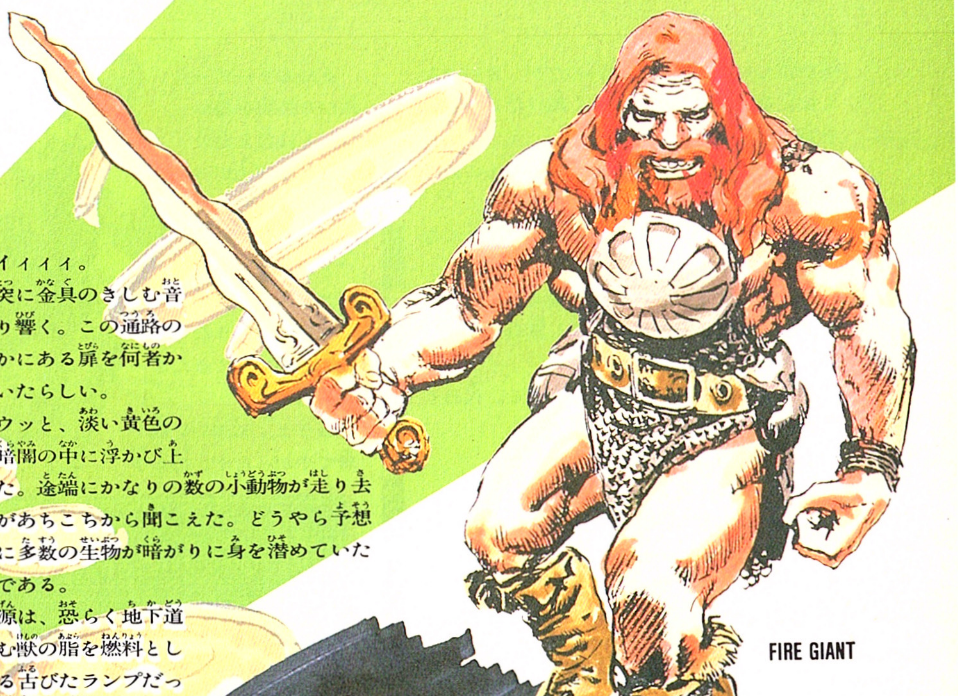
時折、どこからか水滴のしたたり落ちるくぐもった音と、それに驚いてかカサコソと走り出す小動物の鳴き声が聞こえてくる。が、それ以外はほぼ静寂に包まれ、少くともこの近くに生きた人間のいる気配はなかった。

ギイィィィィ。

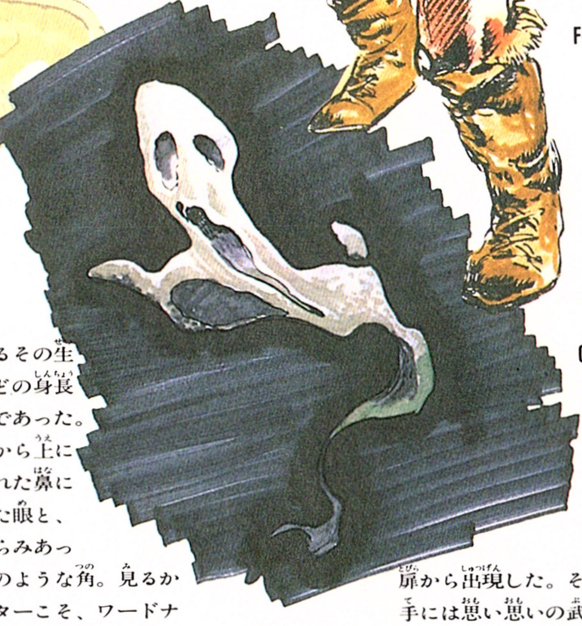
唐突に金具のきしむ音が鳴り響く。この通路のどこかにある扉を何者かが開いたらしい。

ボウッと、淡い黄色の光が暗闇の中に浮かび上がった。途端にかなりの数の小動物が走り去る音があちこちから聞こえた。どうやら予想以上に多数の生物が暗がりに身を潜めていたようである。

光源は、恐らく地下道に潜む獣の脂を燃料としている古びたランプだった。薄汚れた煙はもうもうと出てくるが、灯りとしては周囲を申し訳程度照らしているに過ぎず、むしろそれを手にしているものの姿を照らし上げる役割を果たしていた。



FIRE GIANT



GRAVEMIST

扉からランプをつき出して半身をのぞかせているその生物は、人間の成人の肩ほどの身長しかない小型の人型怪物であった。突き出た下顎に、口の端から上にはみ出した２本の牙。潰れた鼻に残忍かつ卑屈そうな濁った眼と、汚れきってベタベタとからみあった毛髪の間から伸びた牛のような角。見るからに品のないこのモンスターこそ、ワードナの迷宮の中でも最も地位の低い豚鬼である。

オークは通路に誰もいないのを確かめると、そろりそろりと全身を現した。身につけているのは、いったいいつから着続けているのか想像もつかないほど体液を吸いこんで黒ずんだ獣皮である。このオークにしてみればこれでも革鎧をつけているつもりなのだろう。

続いて同じような恰好のオークたちが３匹扉から出現した。それぞれ手には思い思いの武器を持ってはいるが、せいぜいが良くて錆びついた短剣、ひどいものは木を削っただけの槍である。

４匹はもう一度辺りを見回すと、ランプを持った者を中心に顔をつき合わせた。１匹がきんきんした声で喋り出す。

“今日は何か忘れてると思うんだがな、兄弟？”

リーダー格らしい、ランプを持ったオークがうなづいた。

“俺もそう思った。何だっけ？”

“何だろう？”

その時、１匹の腹が大きな音をたてた。

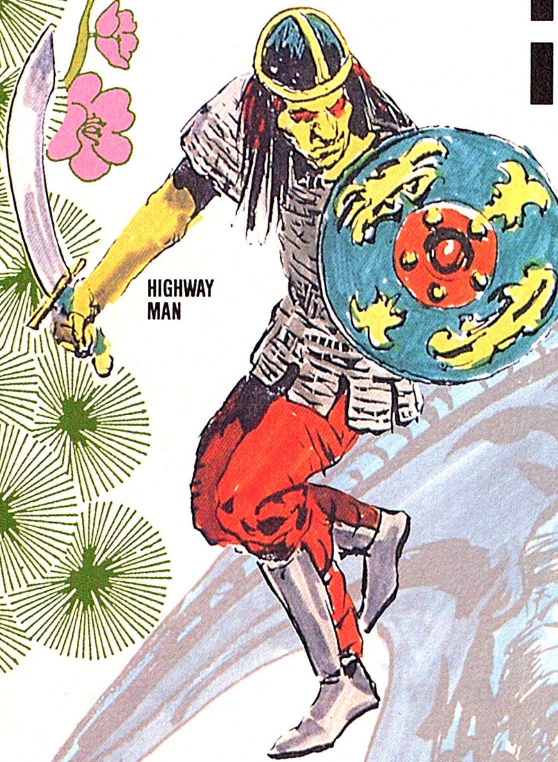
“判った！　今日はまだメシを食ってないぞ”

おお、と他のオークがどよめいた。



WERE BEAR

何が嬉しいのか理解し難いのだが、オークたちは足を踏み鳴らし、大きく開けた口から涎を垂らして喜んでいる。
“さすがは兄貴だ。危うく餓死するところだった”
“そういえば今日はずっと寝転んでたからなあ。ぐはははははは……”
シッ！　とリーダーが歯を鳴らした。途端に全員が身動きをやめる。少し遅れて残響が消え失せた。
“バカ！　獲物が逃げたらどうする。代わりにお前を喰っちまうぞ、阿呆！”
1匹が指差されて縮こまった。
“兄弟、獲物ってえのは何だい？”
“そうだな。ドワーフは肉が固いしエルフは食いでがないし、小人どもはまずい。やっぱり人間がいいと思うが”

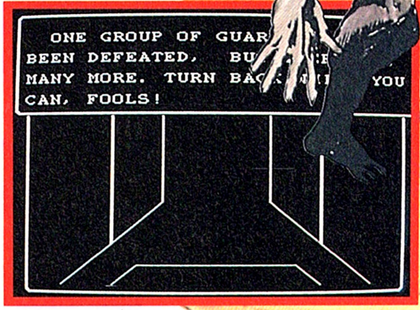

HIGHWAY MAN

“人間！　そいつはいい！”
また全員足を踏み鳴らして騒ぎ出した。黄色の光がちらちらと揺れて、迷宮の壁に奇怪な影を映し出す。
そこへ通路の奥から1匹のオークが駆け寄ってきた。
“おい、人間が来るぞ。しかも肉のやわらかい女までいる！　お前らも手を貸せ”
“女!?　女！”
オークたちはもう狂ったように跳ね出した。この迷宮に入ってくる人間の女は珍しい。今日の食事を想像しただけで小踊りしてしまうのである。
“静かにしろといってるだろう！”

SHADE

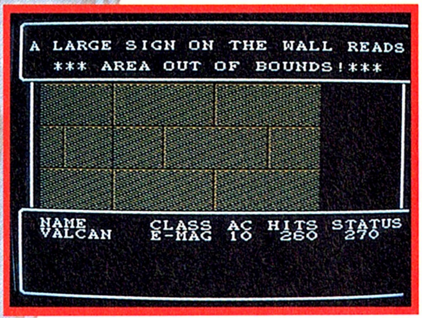


またもリーダー格がその場を静めた。とは言え自分だって飛び上がって喜んでいたのだから理不尽である。
“ところでその人間どもってのは新参者なんだろうな？”リーダーがやってきたオークに尋ねた。
“おうよ。結構いい鎧を着てやがったが、前を歩



いてる二人の歩き方がぎこちねえ。ありゃ来たばかりの奴らだ”
“ようし、いくぞ兄弟ども！　今日は宴会ができるぞ”
おう！　と雄叫びが上がると同時に灯かりが吹き消された。暫くの間オークの足音が響いていたがやがてそれも消え、この一画に再び平静が訪れた。

迷宮の入口でバルカンと合流した一行は迷路に入るや否や隊列を整えて、地下4階へと向かう昇降装置へと向かっていた。パーティの先頭にジャバ、そしてスカルダ、ガディの順に前衛が続き、ベリアル、バルカン、サラが後についている。
相変わらずジャバは騒々しい音をまき散らしながら歩いていた。スカルダもまだ侍という職業に不慣れなせいか、いつも着ているはずの鎧が身体にしっくりとは馴染んでこない。
この二人に限って見れば、まるで今日初めて迷宮に足を踏み入れたパーティのようである。ただし少しでも注意深い者が見れば、その後ろをまるで体重がないかのようなしなやかさで歩くガディの姿に気がついたであろう。それはマスターレベルと呼ばれるレベル13に到達した戦士にしかできない身のこなしであった。
「おーい、ジャバよう。もう少し静かにしないと怪物どもが集まってくるんじゃないかなあ」呑気な口調でガディが言う。
「そんなこたあ言われなくたって判ってらあ。だけど無理なもんは無理だろうが。大体すぐ慣れるっていったのはお前だぜ。全然慣れる気配もねえじゃねえか」
「素質がないのかなあ」
考えてみればかなり酷い言い草ではあるが、ガディのような話し方で言われては怒りようもない。
「ちぇっ。今に見てろってんだ」ジャバは多少不貞腐りながらも、なるべく鎧の金具をぶつけないように工夫し始めた。
この二人にはさまれたスカルダはというと、初めて迷宮を探索した時と同じような頼りなさを感じて戸惑っていた。想像以上に暗い場所での五感の冴えが鈍い。
——こいつは、まずいな。
先程の隊列決定で、四番手に下がれというベリアルのすすめがあったものの、呪文使用の効率を考えてあえて二番手についたのだった。しかし今の状態ではベリアルに直接攻撃を任せた方が確実とも思える。判断の難しいところであった。
通常僧侶であるベリアルが攻撃呪文を唱えることは稀である。侍とはいえレベル1のスカルダが下手に剣を振り回すより、ベリアルが棍棒で攻撃するのが妥当だった。
だが、このパーティにはベリアル以外治療の呪文を使える者がいない。もしベリアルが麻痺させられたり、命を落とした場合はお手上げである。
ふいにガディがスカルダのかぶとの後ろを軽くこずいた。
「まだ悩んでるみたいだね。不安かい？」
「ああ」彼は肩をすくめてみせた。
「つい一昨日までは裸で歩いたって平気だと思ってた地下1階ですらこのザマだ。全くお恥かしい話さ」
「ま、それでも体力があるだけ新参者とは違うよ。武装度だっていつも通りだし、戦闘は俺らに任しといてもらっても大丈夫」
そう言ってガディは先頭を行くジャバをあごでさした。
「見なよ。ついさっきまであんなにうるさく鎧を鳴らしてたくせに、もう鉄の重さに慣れ始めてる。忍者ってのは大したもんだよ」



見ると、まだ「ちきしょう」だの「重てえ」だのとこぼしているものの、ジャバの身体の運びは熟練の戦士のようになってきている。魔法の力で忍者になったからというだけでなく、盗賊としてのジャバにかなりの天分があったからなのだろう。

「あの様子なら長剣もうまく使いこなせるはずさ。気楽に行こうよ、リーダー」

「そうだな。今日は頼りにさせてもらおう」

「その代わりちゃんと作戦は立ててくれよ」

答えるかわりにスカルダは親指を立て、かぶとの面頬をおろした。

最後尾のサラは、ベリアルに解毒の呪文をかけてもらったおかげで血液中のアルコールが全て抜け、ようやく素面に戻っていた。

彼女は酒が入ると無茶をしでかすが、普段は至ってまともな女魔法使いである。魔法を使う者特有の高い知能によって、サラはすぐ目の前を歩いているバルカンを分析していた。

彼女にしてみれば今朝初めて出会った男である。昨夜ギルガメッシュの酒場の入口で会っているのかも知れないのだが、あの時は泥酔していて誰が通ったかなどまるで覚えていなかった。

全身を黒く染めたローブで身を包み、ともすればこの地底の暗闇に溶け込んでしまいそうな風体のバルカンは、ダンジョンの入口でスカルダと二言三言会話をしたきり、まだ一度も口を開いていない。魔法使いというより、暗がりから音もなく忍びよるあのいやらしいナイトストーカーのような不気味さである。

——バルカン、ねえ。

サラはここ数年のうちに耳にした強力な魔法使いたちの名前を思い出そうとしていた。全ての魔法をマスターしたほどの者であれば必ずと言っていいくらい魔法使い同士の間で噂になる。彼女はもし一度でも聞いたことなら決して忘れない自信があったし、高位魔導師の数は多くはなかった。

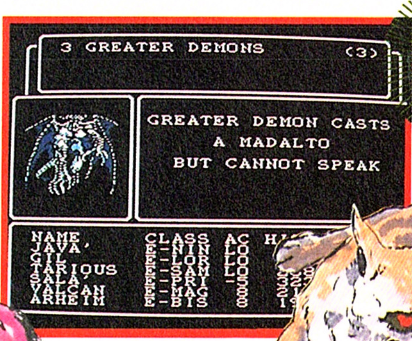
——まず有名なところでワードナ。それからトレボーの側近グレブナーグに、北の山に住む伝説的なウィザード・ハスターガル、あたしの師匠のバジルってとこね。それ以外はシルバーぐらいのものだったかしら。あたしを含めてこの城塞にいるメイジはまだ呪文を覚え切った者はいないはずだし、トレボー親衛隊はほとんど戦士だから魔法の使える者といえば何人かの侍ぐらい。それもせいぜい4レベル程度と聞いてるわ。確かナックラーヴっていうトレボーの片腕の侍がいたけど、討伐隊の指揮をしてて命を落としたそうだし……。この男、一体何者かしら。どこか遠方の国から流れてきたとしか思えないわ。

その時、バルカンが足を止めてつぶやいた。

「敵だ……」

サラはその肩越しに、前方からオークの一団が突進してくるのを見た。

6人の連帯に漂う漆黒の隙間風





COYOTE



POISON GIANT



OGRE LORD

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ぬけます

すてました

投稿のネタ26分類

A.思い出　N.不平不満
B.攻略法　O.ビデオ
C.裏ワザ　P.海外の話
D.イラスト　Q.コラム
E.写真　R.随筆
F.感想　S.評論
G.成功例　T.俳句・短歌
H.失敗談　U.お詫び
I.新発見　V.笑える話
J.質問したい　W.悲しい話
K.答えてあげます　X.将来の抱負
L.私の主張　Y.お知らせ
M.パソコン情報　Z.その他

一部読者に熱烈歓迎。その他読者はほとんど無視（オマエ、オマエのことだよ）のウィズ友です。P3のゲーム別さくいんの上の方に毎号「ウィザードリィ」と書かれているのは実に気分いいですね。(前号はアスピックという上には上がいたが…）あなたのお便りもぜひ、ウィザードリィ友の会係まで。家紋!!

I-19 わかりましたよ。はじゃのゆびわ

●初めまして。私、昨年12月より毎日の様に「Wizardry」にハマっている者です。貴誌の「Wiz」に関する記事を読ませていただき（いいのよ、そんなに緊張しなくても、編集部注）少しでも参考になればと思い、３ケ月の成果をお話しします。

破邪の指輪の効能がわかりました。２つあります。

まず、エナジードレインを受けにくい。レベルにもよりますが、通常だと約85％の確率でされるのに対して、装備（が必要です）した時は約20％になります。しかし、キャラのＨＰ、特性値（特にラック）にも関係あるようです。

もうひとつ。アンデッドモンスターに対し、有利に戦うことができる。というのがあります。

アンデッドモンスター、特にドレインしてくるモンスターと出合った時、相手に先制できる確率が高くなる。（装備してると70%、普通なら約15％）また、通常の戦闘でも先制しやすくなり、アジリティが高いのと同じ効果があります。これも特性値に関係あるようです。

（神奈川県・大岡篤）

㋕効き目は何か？　と話題のアイテム、破邪の指輪の全貌が見えてしまったぞい。に、してもこんな細かな数値、どーやって調べたの？　大岡君、よかったら教えて。ハイ、次。

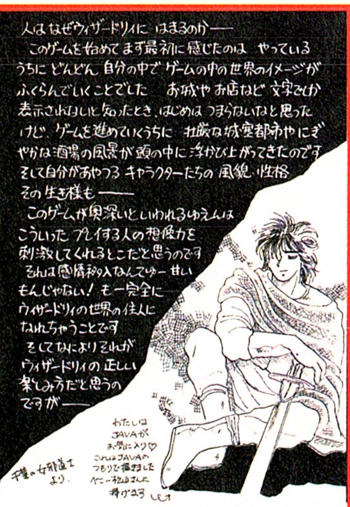


▲もう怖くないちっち

G-20 強い忍者は盗賊育てに限る

●盗族のレベルは、すぐ上がるほうだと思う。だから僕は必死でレベル67にしてから、盗族のたんとうを使ったら、かなり強いキャラになった。神さまありがとう。でも、そいつは名前が「からてキックマン」となさけない。ああオレがつけたんか。

（京都府・行き行きて神軍）



▲千葉県・安部加奈子

（神に祈ったあとは、感謝する。じつにワンダフルな心がけですね。盗族じゃなくて盗賊だよ。

A-21 ウィズの世界での僕の自慢です

●あれは２月18日のできごと。午後５：00～７：00までの間に、カシナートの剣２本、聖なる鎧、村正が各１。それに悪セット（サーベル、かぶと、盾よろい）が出ました。ファンにとって、いちばんいい瞬間ではなかったと思う。その夜、ぼくは目がギンギン開いて、明日のことを想像して、１人にやにやしていました。

（大阪府・芝西　茂）

㋕瞬間に「とき」なんかルビ振っちゃって、この一。

●この友の会では、ぼくはまだひよっこです。一番ＨＰのいい奴で、まだ200そこそこしかありません。でも、みていてください。いつかいつかきっと、君たちを追いぬく!!

（またまた大阪府・芝西　茂）

㋕ひよっこかどうかはＨＰが決めるんじゃありません。心よ心。

L-22 Vol.6の意見に反論します。

●vol.6の当コーナーに、ドラクエIIIには死への恐怖が足りない」という意見がありましたが、僕は冒険の書が消えてしまうことが、滅法怖くてスリリングだと思います。現にレベル37の勇者が消滅しました。

（愛知県・岡戸孝宏）

㋕そんな意地悪なこと小金次!!　キャラ育て、したいときにはキャラはなし。

G-23 くびをはねれば春がくる

●今、ワードナを倒したばかり。興奮してハガキ書いてます。しかも２ターン目で、いきなり忍者のクリティカルヒットが出たのです。「ワードナはくびをはねられた」メッセージを見たときの、あの感激。一生忘れないだろうなぁ。スライムはくびをはねられた。なんて、オマヌケだなあと思ってたんですけど、クリティカルヒットの恩恵（ウネじゃないよ）をもろに受けて、今は「くびはね」が大好きです。

（長野県・中村　浩）

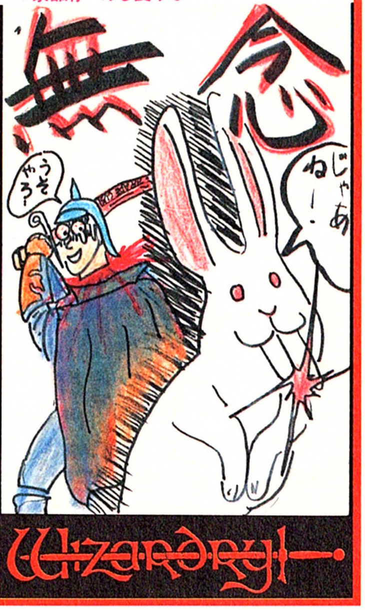
㋕ホントそうね。クリティカルヒットが出たときって、俊敏に宙を舞う忍者が目に浮かぶようだものね。

K-24 ファックスをお持ちの皆さま

●このたび、ウィザードリィ小説でお馴じみの、ベニー松山先生の御自宅に、めでたくファクシミリが設置されました。（ＮＴＴよりリース）この一大事業を記念いたしまして、ウィザードリィ友の会、ならびに同小説の読者の皆様に特別サービスをいたします。

条件は自宅、または会社（私用に使ってもよい場合に限る）のファクシミリ番号を当編集部におハガキでお送りください。毎月20名の皆さまに、ベニー松山先生の自宅から直々にファクシスでメッセージが届きます。初心者の方、特に歓迎。（冗談ではありません）

▼京都府・めし食うな





フライデースペシャルがいつもそろっている本屋さんを紹介します。

JICC出版局

たとえば
アイギーナの予言
水晶の龍
シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件
ディープ・ダンジョン
さんまの名探偵
グーニーズ2
魔界島
アルゴスの戦士
ヘラクレスの栄光
ザ・プロフェッショナル(ファミリースタジアム/ジョッキー/ボクシング)
新・鬼ヶ島
ザ・プロフェッショナル2(ファミリースタジアム'87/テニス/サーキット)
トキメキハイスクール
バグボーイデラックス
などがほしいとき、右の本屋さんをご利用いただくと便利です。

フライデースペシャル常設店

(札幌)旭屋書店(函館)森文化堂(青森)成田本店(福島)岩瀬書店御山店(宇都宮)落合書店長崎屋店/落合書店ユニー店(浦和)須原屋/須原屋コルソ/一清堂(川越)黒田書店(春日部)須原屋春日部店/戸田書店春日部店(狭山)文教堂狭山店(船橋)紀伊国屋船橋店/ときわ書房イトーヨーカドー店(習志野)ブックス津田沼(松戸)良文堂(流山)湊書店(東金)多田屋サンピア店(千代田区)書泉ブックマート/書泉グランデ/三省堂書店本店/明正堂秋葉原店(上野)書店かっぱ上野松坂屋店/明正堂中通り店(新宿)紀伊国屋書店/オーブックス(池袋)旭屋書店池袋店/リブロ西武(板橋)比留間書店(葛飾)第一書林(町田)久美堂/文教堂成瀬店(横浜)西友鶴見店/有隣堂西口店/栄松堂ジョイナス店/そごうBC(川崎)文学堂/大塚書店百合ヶ丘店/文教堂宮前平店/文教堂小杉店(横須賀)平坂書房本店/平坂書店WALK店(相模原)マイブックス相模大野(厚木)内田屋本店(綾瀬)文教堂総瀬店(平塚)文教堂四之宮店(鎌倉)文教堂鎌倉店(茅ヶ崎)川上書店ルミネ店(沼津)吉野屋/マルサン書店宝塚店/ブックプラザイトー(三島)文盛堂本町店(名古屋)杁中三洋堂本店/青春書店上飯田店(豊橋)精文館(岡崎)サン書房(四日市)白揚本店(高槻)高槻ブックセンター(池田)甲川正文堂(大阪)旭屋本店(豊中)田村書店セルシー店/長野書店/緑風堂(神戸)白鷗ブックス/南天荘メイン六甲店/流泉書房パティオ店(堺)ブックスファミリア(阿倍野)ユーゴー書店(西宮)アシーネ西宮(寝屋川)陽貴堂(泉佐野)アミーゴ泉佐野(大東)アミーゴサンメイツ(摂津)アミーゴ千里丘(京都)アバンティB.C./京都駸々堂ポルタ店(福岡)アニマート原(久留米)エマックスたがみ

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.8

新入学、進級のプレゼントにPCエンジンをもらった人も多いことだろうこの季節。さて、キミ達はRタイプをプレイしたかな？　春休みだからはまってるのもいいけれど、ちゃんと学校の準備もしといてくれよっ。さ、今回は4／8に発売される遊遊人生だ。前にもちょこっとやったんだけど、今回は全体の進行ぐあいと、いろいろなイベントについて見てみようじゃないかい。

徹底解説 遊遊人生

文・ターミネーター辻



■ハドソン
■4月8日発売
■¥4500

5人プレイのパーティゲームだ！

このゲームは最低2人、最高5人まで遊べるようになっている、マルチタップ対応の多人数用ゲームなのだ。もちろん1人でも遊べる。足りない人数はエンジンがちゃんと相手してくれるのさっ。だから1人でも他の4人をエンジンにプレイさせることもできるし、エンジンにだけやらしてそれをボーッと眺めてられる。それに、銀行役とかのめんどーな仕事を一手にエンジンがやってくれるので、進行が早い！　プレイヤーは完全にゲームだけにのめりこめるようになってるんだね！

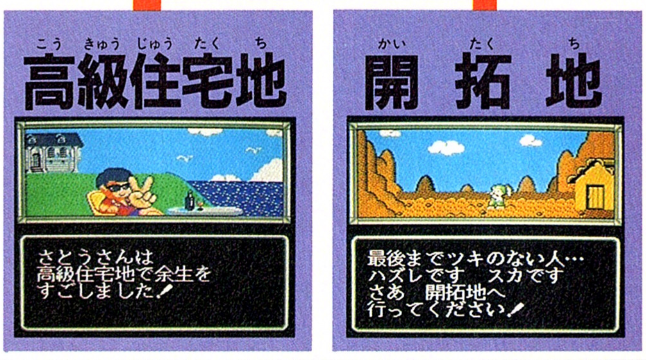
優雅な老後を送るための人生SLG(?)なのだ!!



スタート時点では＄2500持っている。この頃は高校を卒業したてって感じだね。そして、ビジネスコースかプロフェッショナルコースを選ぶようになる。ビジネスコースはそのまま就職。サラリーマン生活へと入っていく。一方プロフェッショナルコースは大学進学コース。給料のいい職業に付けるかも知れないが、ヘタするとフリーアルバイターとなってしまうかも知れないのだ。それらを過ぎればもうキミも一人前の大人だ！　適齢期を迎えた君は結婚してしまおう。そうして子供が出来たときはすでに30代。ここでふと生活に疑問を感じ転職してしまうかもしれない。その年になると人生、様々な事があるのを実感してしまう。金が転がり込んでくるヤツもいればローンで苦しむヤツもいる。仕返ししたり仕返しされたり、事故にあったり温泉がわいたり、ツイてるヤツはツキまくり、悲惨なヤツは崖を転げ落ちるように転落していく。ああ、これが人生というものなのか…。そうやっているうちに定年になってしまうのだ。順調に進んでいれば子供も成長してお金を送ってくれるし（＄3万という形）、買ってあった証券類も高く売れた。あとは高級住宅地でのんびりと余生を送ることがで来るんだに。だけど、これまでビンボー続きで証券も買えずに、真っ赤な約束手形だらけな人はここで人生最大の一発勝負をするしかない。負けれぱ開拓地だけど勝てば＄50万だ！　別にビンボーしてなくてもこのカケはできるんだけどね。やる人いるのかな？

ゲームの基本的な進み方!!





証券類は必らず買っておこう!!

ゲームスタート時の自動車保険、途中で買える生命保険、火災保険、そして株券は絶対に買っておこう！ 特に保険関係は持っていないと1回休みになったり、多額の罰金を取られたりとさんざんな目にあってしまうのだ。どんなに約束手形があっても買うべし！ これらは定年後に清算してくれるモノもあるんだ。けっこう高い金額で引き取ってくれるぞ。それに株券。トータルで3枚買うことが出来るんだけど、これも全部買いだね。株を持っていればたまに相場を張るチャンスがめぐってくる。相場を張るっていうのは、つまりルーレットゲームのことなのだよ。はっきりいってこのゲームはカケをしなきゃツマンナイ！ ドンドン一攫千金を狙ってかけてみよう。たまに相場が下落して強制的に金を取られることがあるけど、逆に相場がグングン上がって大もうけする事もある。この株券も最後には清算の対象となって、高い金で引き取ってくれるようになる。このように、証券類は高い金だして買っても、最終的にはトクになるようになっているのだ。



▶お金がないから、とかそんなもんいらないよ、とかいって買わないでいるとこのように最後になって後悔することになるのだ

自動車保険



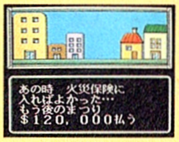
ゲームスタート時に入るかどうか聞かれる。$1000なんだから買っておくこと。

生命保険



ころんだり事故にあった時にこれがないととっても困る。$5000ナリ。

火災保険



マイホームが丸焦げになっても大丈夫なように買っておこう。$5000だ。

株券

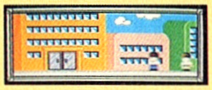


あとで大きな金になる。1枚目$10000、そのあと$2000 $25000となる。安いもんだ

職業

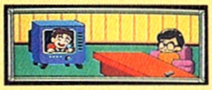
最初にプロかビジネスかで、給料日に入ってくる金額が大きく違ってくる。給料の多いのは当然プロコースを選んだ人たちだ。やっぱりプロを選ぶべきだよねー。途中で転職もできるけど、もし高額な職業についたのなら絶対に転職してはいけないよ。悲惨なフリーアルバイターとかになっちゃう危険性もあるんだからね。サラリーマンの得なことと言えば、カケで勝つとちょっと賞金が増えるだけなんだから。

サラリーマン



ビジネスコースを選ぶと安定したサラリーマンになる。だけど、給料は$8000しかくれないんだ。トホホ。

アナウンサー



プロコースにあるうちの一つがテレビ局のアナウンサーだ。給料は$2万となかなかのものである。

建築家



プロコースの職業。給料が$1万2千と、ちょっと低いけど、それでもサラリーマンよりマシか。

医者



高額職業である。これになったら転職なんてばかな考えはやめなさい。給料$2万5千だ。

先生



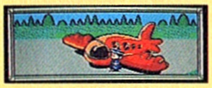
給料$1万とちょっち低すぎる。もう1回のチャンスにかけてみても同じかもしれないぞ。

デザイナー



$1万5千の給料はまあまあってところか。おしりが痛くなっちゃう職業だけどねえ。

パイロット



これも高額職業である。なにしろ$3万だからねえ。転職でこの職業につくことができる。

アイドルスター



ルーレットの出た目×$1万という、超高額所得者。しかし8、9、10がでたら給料はなしなのだ。

アルバイター



ルーレットの出た目×$千が給料。ただし8、9、10が出たら給料はナシだ。これはキツイぞ。

結婚したら子供をいっぱい作ろう!!

せっかく結婚したのだから、子供ぐらいは1ぴ…いや1人ぐらい作っておきましょ。子供を作ればお祝いはもらえるし、途中で余計な出費をしなくても済むし（旅行など子供がいないとしてしまうのだ）決算では売れ…いやいや、お金をくれる貴重な老後のための財産となってくれるんだからね。



▶ルーレットが出た目でお祝いをみんなからもらえるんだ



◀子どもが生まれるとお祝いがもらえる。1人につき$500だ



◀子供がいれば旅行はとりやめ。出費をしなくてすむってえもんだ

やっぱり人生はカケだよ、うん

もういたるところにルーレットをまわすチャンスがある。このゲームは前にもいったとおり、カケをやんなくちゃ面白くともなーんともない。カケをする事によって、勝って得したり、負けて損すればそれだけメリハリがきくってもんだあ。人生いたるところカケなんだよなあ。



▶相場をはる。当たる確率が高いんだから絶対やろう！



◀ラッキーチャンス！当たると$10万、はずれると$1万払いだ



◀ルーレットチャンス！3・6・9で$6万もらえるんだ！

ゴール!! そして決算!

だけど、金だけ集めるゲームではないんだよ!

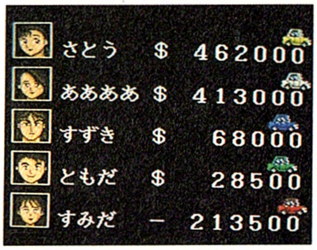
定年を迎かえたキミは人生の総決算をする事になる。証券類を売り、子供の数だけお金をもらう。ゴールにつくと、1着$10万、2着$8万…ともらうことができる。その辺を計算すればゴールでの順序がわかるはず。ここで、もし負けたくないのなら人生最大のカケをしよう! しかし、かけられるのは1カ所だけ。当たれば$50万もらえるけど、はずれると開拓地行きとなってしまう。こうなっては単なるビンボー人。ミジメな生活をしなければならないのだ。だけど、このゲームはお金を集めるだけのゲームじゃないし、1人で寂しくプレイするゲームでもない。新しい学年になったのなら、まだ友達が少ないはず。そんなとき、みんなを家にさそってこの遊遊人生をプレイすればすぐに友達になっちゃうのだ。大人の人でも、なんかパーティーとかがあったら、余興としてみんなでプレイするのも楽しいかもね。とにかく、明るく、楽しくワイワイとプレイしていこう。



▶人生のヤマ場、お金があるんならやめたんさい。1パツ逆転を狙うなら、思い切ってかけちゃおう



▶負けると開拓地行きだ。だけど、もっとビンボーな人がいればとりあえず最下位はまぬがれるかも



▶これが最終結果だ。よくみんなかせいだよね。これを見てわかる通り、ついてるヤツはつきまくるんだよ

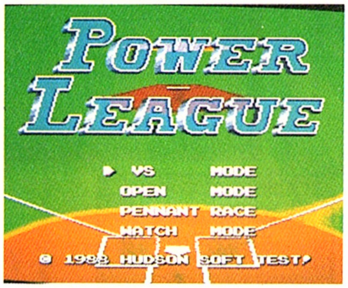
HOT NEWS ホットニュース

パワーリーグ

■ハドソン
■6月発売予定
■価格未定

ナムコのワールドスタジアムに対抗したってわけじゃないだろうけど、ハドソンのベースボールゲームがついにそのベールをぬいだぞ。なんてったって野球は、日本の国民的スポーツ。ファミコンのソフトにおいても、最も初期から人気を集め、現在でも新タイトル発売のたびに必ずヒットチャートの上位に顔を出すゲームジャンルなのだ。PCエンジンのソフトとして、未だに発売されていないのが不思議なくらいなのだ。

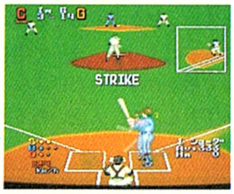
で、その中身なんだけれど、前回このページでお知らせしたワールドスタジアムがファミスタをベースにしているのに対して、こちらは完全なオリジナル。PCエンジンのために開発されたゲームなのだ。まず、キャラクターがリアルなのが嬉しいね。ファミコンゲームの場合、キャラクターは3等身ってことが多いけど、パワーリーグのキャラクターはしっかりと人間してるからね。その分、ゲームのムードもより本物っぽくなってるわけだ。画面構成もバラエティー豊かだし、なかなか期待できそうだ。詳細は次号、PCエンジンクラブでレポートする予定。野球ファンは乞、御期待!



▲ゲームモードは、VSモード、オープンモード、ペナントモード、ウォッチモードの4種類



◀走者がいる場合、それぞれのベースが画面上に拡大される



▶ストライクが英語で表示されるなんていうのがオトナっぽい



◀ホームベースを真上から見た構図。今までになかったシーンだね

PAD & CARDの

エンジン地獄耳

やっとバックUPカードが出る?

PAD とうとうファミコン地獄耳から独立して、こんなコーナーができてしまいました。ギョーカイにいつも旋風を巻き起こしているファミコン地獄耳に負けぬとも劣らぬようやっていきたいと思っています。よろしくね。

CARD エンジン自体のネタが少ないから、当面はツキイチぐらいなんだけどさっ。とマエフリはこれぐらいにして、さっそくネタにいこっ!

PAD まずは新規参入の紹介をしよう。本家NECが、やっとソフト作りをする。とりあえず6月から1カ月～2カ月に1本の割合で出すらしい。

CARD それってNECアベニューっていう、ビジュアルソフトとか作るNECの子会社でしょ? 確か昨年の10月ぐらいに設立されたんだよね。なるほど、エンジンのソフトを作るためでもあったのか……。

PAD まあ、それだけじゃないんだろうけどね。で、今タイトルが上がっているのが、なんとタイトーの「ワードナの森」なんだ。

CARD ふーん。やっぱりアーケードからの移植が一番やりやすいのかなあ。その他には?

PAD ワードナがとりあえず夏にでるらしいんだけど、それ以外にもビックタイトルを制作中らしいんだよね。ナニかとはまだいえないんだけどさ。で、いきなり話は変わってハードの事なんだけど、年内中CD－ROMとパソコン通信ができるモデルを出す予定らしい。

CARD だけど、CD－ROMは通産省が規格統一に動いてるからわかんないよね。パソコン通信はおもしろそうだけどね。どんな感じになるの?

PAD 専用ネットを使って、パッドでもできるようにするらしい。企画はいいんだけど、パソコン通信はカネクイムシだからなあ……。そうそう、月に20万ぐらい簡単につかっちゃうってね。そんなことになったら、親は怒り狂うぞぉ。

CARD ま、ほどほどにやる分にはおもしろいんじゃないかな? そんで本題のカードなんだけど、すでに1M+バックUPは存在している。ファミコンも4Mの時代になるわけだから、当然カードも年末商戦までには4M+バックUPになるんじゃないか、というわけだ。

PAD これでRPGがやりやすくなるわけだ。そういえばターミネータ辻がいってたもん。ネクロの最大の欠点はあの長いパスワード入力だって。

出かける時も忘れずに!!

バグボーイクラブ

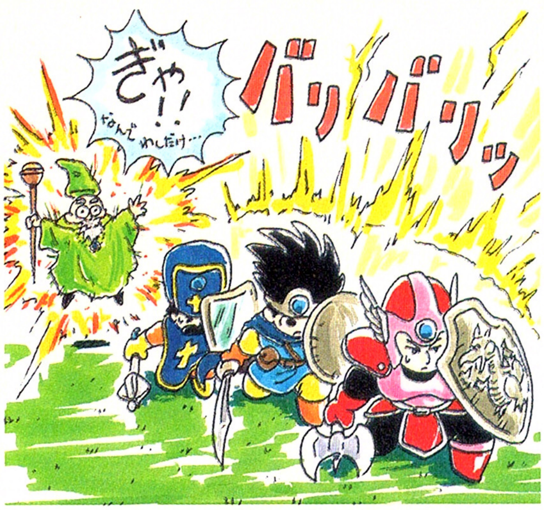


エイプリルフールとはいっても BBCにウソ技はありません!

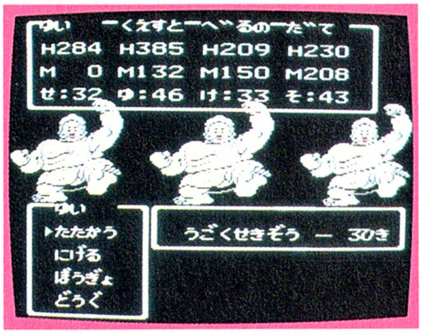
発売日にちゃんとお買い求めいただいたみなさん、今日はナンの日だかわかってますか？　そうです、エイプリルフールなのですねえ。そう、四月バカってやつ。全世界を通じて大ウソがまかりとおってしまうとゆートンでもない日です。つーワケで、今回のBBCにはウソ技が入ってます。発売日以降に買った人はオコんないよーに。ギャグなんだから。なんて、これが全部大ウソだったりするワケ。

ハ～シ～ラ～の～い～っぽっ！

埼玉県 C-MOON友美

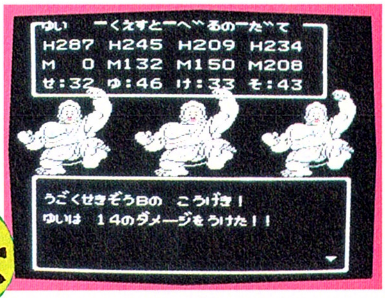


少しでも戦いを有利にしよう!!



◯1番後ろのキャラクターまできたら、今度はⒷボタンを押しながらキャンセルしていく！ 先頭まで戻ったら、あとは好きなコマンドを選ぶだけ!!

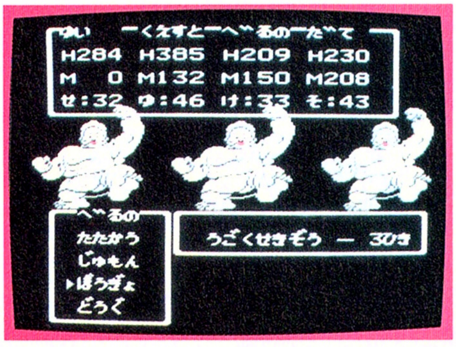
◯フツーに戦うと、いくら守備力の高い戦士でも、これだけのダメージをくらってしまうんだっ!!



ドラゴンクエストIII

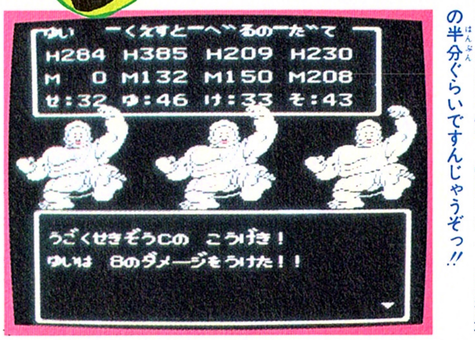
コマンド　福岡県・本田義彦

SOFT 5



◯攻撃力の高い敵に会ってしまったら、先頭から3番目のキャラクターまでは、〝ぼうぎょ〟のコマンドを入力していこうっ!!

ドラクエIIIの敵キャラは強いっ！ と思ってる人はいませんか!? ナイショの話だけど、私めもそう思っております。私なんて無理をしたおかげで、何人の仲間を死なせてしまったことか。でも、もうご安心めされよ！ 私めが苦心のすえ発見した技を使えば、強い敵キャラでも大丈夫!!



◯だけど、〝ぼうぎょ〟をしながら戦っていることになるので、受けるダメージは普通の半分ぐらいですんじゃうぞっ!!

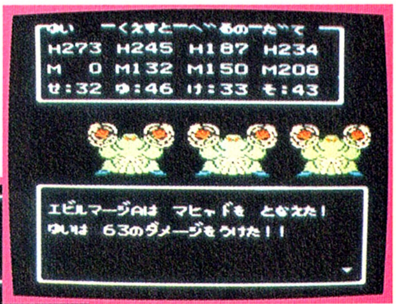
応用編

逃げるときにも使えるよ!!



◯ごくあたり前のことだけど、〝にげる〟を選んでも、100%逃げられるワケではない。たまにはまわりこまれる場合もあるんだっ!!

上で紹介した、防御をしながら戦うという技は、逃げる時にも使えるよ！ HPが少ない時や、強い敵に出会って逃げたい時には絶対にオススメ！ もし敵にまわりこまれても、これならヘッチャラだねっ!!





◯不運にも敵にまわりこまれてしまうと〝ぼうぎょ〟ができないから、受けるダメージはケッコーでかいよねっ!?

◯そこで登場するのが、上で紹介した技の応用編！ 〝ぼうぎょ〟をキャンセルしたら、後は逃げるだけ！ まわりこまれてもダメージは半分だっ!!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには ソフト10本!!

SOFT 10



どわーっ!! とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

ええっ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

SOFT 3

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック！

すぐれた技には ソフト1本!!

SOFT 1

使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を！

ふつうの技でも 金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ！

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なあ～んてコトはない！ ご安心を。バッジを2種セットであげる！



出したかな？ 気になるおハガキ再確認

千葉県 TOMATO姫

金は無いがEXリッチ!!

ドラゴンクエストIII

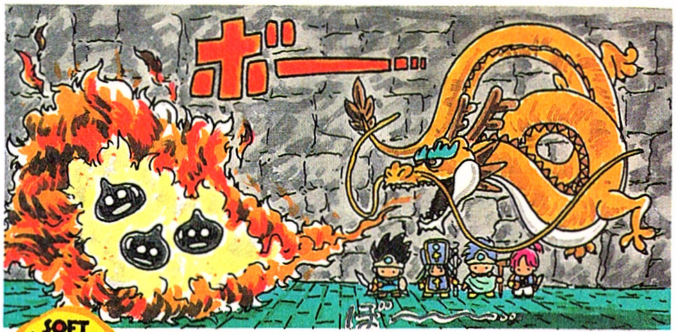
経験値稼ぎ　北海道・斉藤信夫



○メタルスライムと、スイカイドラゴン1匹のパーティーが現れたら、全員でスカイドラゴンに、どくがの粉を投げつけろっ!!



○ある町の道具屋で売っている『どくがの粉』をゴールドのあるかぎり、みんなが持てるだけ買いだめしよう!!

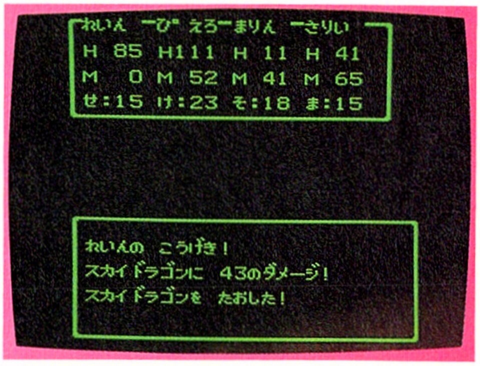




○スカイドラゴンに、どくがの粉がきいたようだ！ 頭が完全に混乱してるぞ。もうここまできたらゴールドよりも、レベルアップ!!



○スカイドラゴンは混乱して、味方のメタルスライムに炎攻撃をかける。メタルスライムは、炎攻撃にムチャクチャ弱いので、あっという間に全滅してしまう！ あとは、スカイドラゴンをやっつけてしまうだけだ!!



○稼げる経験値は、メタルスライム1匹で1000EXぐらいだぜ！ レベルが低いうちは、1回戦うだけで、だれかレベルアップするぜ！

これで何枚のハガキをムダにしたことでしょう!? またボツかと必本を見た時のむなしさ。今度のハガキは自信があります。ネタのソフトが、ドラゴンクエストIIIですから、技も今までとちがい、スグレモノです！ 内容は経験値アップ。ちょっとゴールドが必要だけど、EXをゴールドで買えると思えば安いもの！ みんなもこの技で、経験値を稼いでね!!

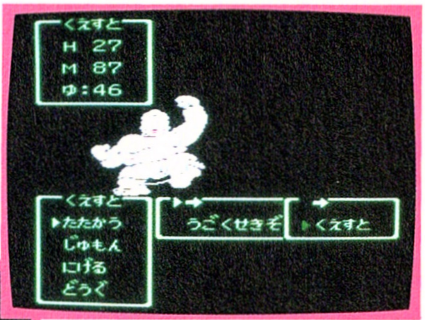
バシルーラで遊ぶのは絶対にやめましょう！



ドラゴンクエストIII

おまぬけ技　山口県・金沢昌幸

バシルーラで面白い事ができるんだ。完全な必負だけど…。どうするかつーと、まず勇者以外に呪文をかけ、ひとり戦わせるんだ。で、勇者が死ぬと全滅した時と同じになるんだ。もちお金も半分だ！



○ひとり残された勇者。敵が弱い時はパーティアタックで自分に攻撃を加えて早く死んじまおう！







○僧侶系の呪文であるバシルーラ。かしこさが40ぐらいになると覚えるんだ。ちなみに消費MPは1だよ。参考までね。

○勇者を残して3人はバルシーラをかけてどこかに飛ばそう。呪文は僧侶しか使えない。飛ばす順番を間違えないようにね！



○すると！ 戦う仲間はもういないので、いわゆる全滅状態ってわけ。当然ながら、ゴールドもへってしまうというオマケつきだ！ ハッキリ言ってどーしようもない、タダの必負技ですねっ!!



パルプンテの効力一覧表

SOFT 3

ドラゴンクエストIII

呪文の効力　埼玉県・佐野勇二

使ってみるまで、何がおこるのかまったくわからないパルプンテの呪文！ いったい何種類の効力があるのだろう!? と思い、表を作ってみました！ 種類はなんと15種類、ドラクエIIのときより、約2倍も種類がふえてるんですネェ〜ッ！ その分楽しさも、2倍になっているとは思いませんか!? でも、こんなことを調べるなんてオレもヒマ人かな!?



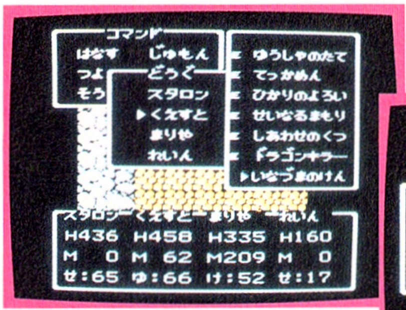
⬆たしかに、使ってみるまでは何がおきるのか、まったくわからない。ラッキー！ と言いたくなるような場合もあるし、エ〜ッ！ なにこれっ！ と笑ってしまうような効力もあるぞっ!!

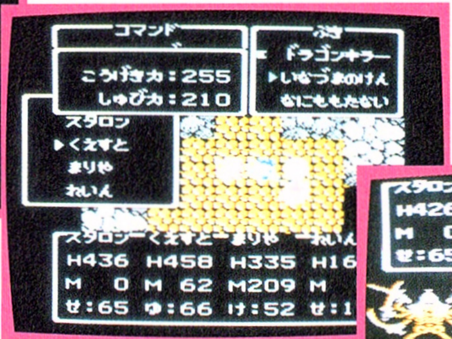


コマンド	効力
敵も味方のパーティーも「〜はねむってしまった」となってしまう。	ラリホーと同じ効力で、敵も味方もねてしまう。
「じかんがとまった」と表示される。	パルプンテをとなえた者以外は動けなくなる。
「〜はベホイミのじゅもんをとなえた」となる。	単なるベホイミで、味方ひとりのHPを回復する。
「あたりはくらやみにつつまれた」となる。	呪文がすべて「かきけされた」になってしまう。
「とてつもなくおそろしいものをよびだした」と表示される。	パーティがみんなきぜつしてしまう。
「モンスターはびっくりした」と表示される。	敵よりも先に、攻撃できるようになる。
敵も味方のパーティーも「〜はあたまがこんらんした」となってしまう。	メダパニの効力と同じ、敵も味方もこんらんする。
「〜はくだけちった」となってしまう。	自分は死なずに、敵全部にメガンテをかける。
「〜はベホマラーのじゅもんをとなえた」と表示される。	味方全員のHPを、ある程度まで回復できる。
「〜たちにはすばらしい こうげきりょくが そなわった」と表示される。	戦闘が終るまで、会心の一撃がでまくる。
「しかし、なにもおこらなかった！」とでる。	何の意味もなく、本当になにもおこらない。
「〜さっていった」と表示される。	敵キャラがGをおいて、いきなりさってしまう。
「〜はマホトラのじゅもんをとなえた」と表示される。	敵キャラ全員からMPをうばうマホトラの強力版。
「ならびかたがかわった」と表示される。	突然、“ならびかた”がかわってしまう。
「パルプンテ パルプンテ パルプンテ〜のこえはやまびことなって〜」と表示される。	山がなくても山びこがこだまするとゆーだけ。



非売品アイテム大募集！落し物はバグボーイへ!!

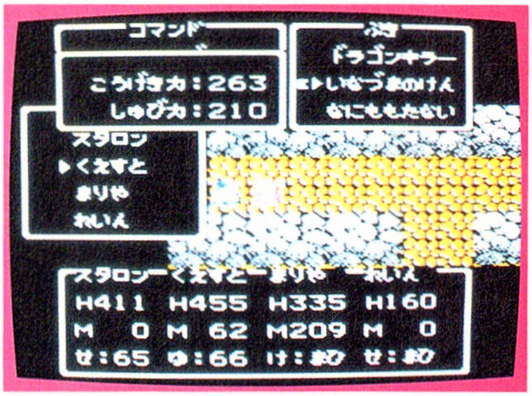




○あるダンジョンのどこかに“いなずまのけん”とゆー非常に強力な剣がかくされている。攻撃力がケッコー大きいので、コレさえあれば百人力だぜっ!!

ドラクエⅢのバグテクが、毎日山のように送られて来て、とってもうれしいーっ！　町などでは絶対に売っていないアイテムなども、かなり数が発見されている。そこで今回は、町以外で見つけたいろんなアイテムを、大々的に募集するぞ！　どんなアイテムでもOKだから、君もドンドン送ってね!!

○“いなずまのけん”は戦士か勇者しか装備できない。どーせ装備させるなら、戦士よりも勇者がオススメだと思う。戦士はもともと攻撃力が大きいから、戦士より攻撃力が少し低い勇者に持たせてあげようとゆーワケだ!!





○“いなずまのけん”は戦闘中に道具として使うと、イオ系の呪文と同じ効果がある。敵1匹に対して50～60のダメージをあたえてくれるのだっ!!

○攻撃力だって、“ドラゴンキラー”とくらべるとこんなにちがうんだ！　ホント～にたよりになる剣だから絶対に欲しい!!



ハシラにはさまざまなドラマがある

大阪府　高橋一正

整理整頓はキチンとしようっ!!

SOFT 1

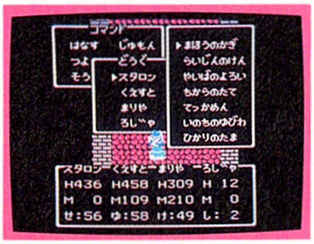
ドラゴンクエストⅢ

コマンド　大阪府・野口竜

整理整頓が大好きなボクは、手に入れたアイテムも、ちゃ～んとしておかないと気がすまないヘンなヤツです！

○マメに使う道具が一番下だと、めんどくさくてイライラするね！





○一番上にしたいカギの前で、わたすコマンドをやめれば、カギが一番上に来るんだよっ!!



○そんな時は、一番上の道具から自分にわたしていけばいいぞっ!!

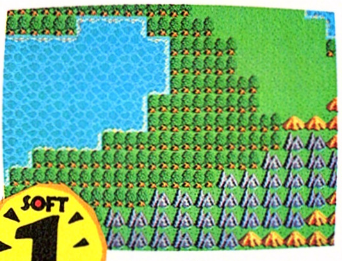
透明人間の復活だぁ～っ!!

ドラゴンクエストⅢ

おまぬけ　宮城県・金子章一

ムカ～シはやったピンクレディの歌じゃないけれど、王様の前に透明人間となって復活する、とってもおまぬけな技だよっ!!

SOFT 1



○消えさり草を使い、効果がきれる前に敵キャラにあおうっ!!



○戦闘コマンドにはいったら、パーティーをワザと全めつさせてみようっ!!

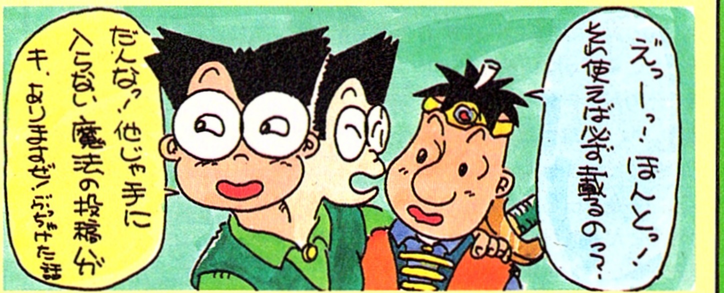


○すると、透明人間になったまま、王様の前に復活するぞっ!!

次号のお題

ドラゴンクエストⅢ

オーイ、みんなぁ～！　ドラクエⅢはも終っちゃったかな!?　終ったんだけど、ウラ技を探すためだけに2回目をやってる、なんてアリガタイ人はいないかい!?　そーです。ご期待にお応えしまして、次のお題もまたまたドラクエⅢとさせていただきます。大技、小技と、おマヌケ技と、なんでもアリアリ！　ドラクエⅢの技だったら、いっさいおかまいナシ！　つーことでおヨロ!!



もうネタがないっ!! 俺の投稿人生は終わった!?

宮城県 C・サンダース

バグボーイクラブ

メタルスライムなんて大キライ!!

ドラゴンクエストIII

バグ　東京都・大竹宏子

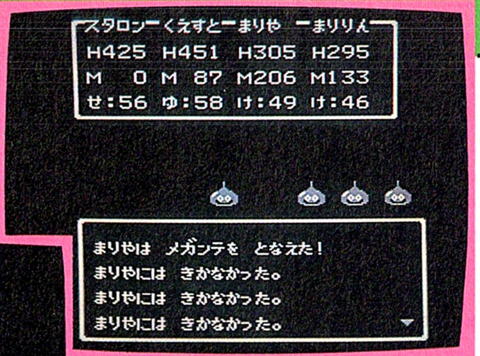
SOFT 1



○メタルスライムがいなくちゃ話にならないので、とりあえずはコイツを探せっ!!

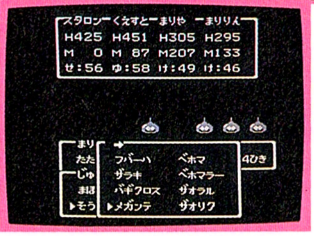
○メガンテの呪文を使うと、フツーは自分の命とひきかえに、モンスターを全滅させることができるハズだよねっ!!





○ところが、コイツらだけは例外で、メガンテを使うと画面がバグってしまう。でも、ゲームは続けられるよっ!!

ハーイ！　ドラクエってるうっ♡　私なんて、1回クリアーしたんだけど、技を見つけるためにもう1度ゲームをやってるんだよぉ♡　でもって初めて技らしい技を見つけちゃった！　みんなもやってみてネッ♡



○コイツが出てくれば、半分は成功したようなもの！　メガンテの呪文が使えるキャラクター以外は、3人ともすべて"ぼうぎょ"を選ぼうっ!!　あとは、攻撃ターンがまわってくるのを、ひたすら待つだけっ!!



ひとつぶで2度オイシイッ!!

ドラゴンクエストIII

お得技　千葉県・太田幸男

○モンスターが出てきたら、はやぶさの剣を装備している賢者は、モシャスの呪文をすぐに使う。もちろん、変身する相手は、攻撃力の大きい戦士か、勇者を選ぶっ!!

○賢者しか装備できない、はやぶさの剣を買って、さっそく装備させてみようっ！　あとは、強い敵が出そうなところを、うろついているだけでOKだっ!!





○こうして、攻撃力の大きい仲間に変身すれば、はやぶさの剣も大きな利用価値が出てくるぞっ！　どうゆーことか説明すると、攻撃力は変身した相手と同じだが、はやぶさの剣を持っているので、ひとつのターンで2回攻撃できてしまうのだ。こうすると戦士や、勇者よりも攻撃力のあるキャラクターが作れてしまうので、とっても便利だよっ!!

SOFT 1

ドラクエIIにも出てきた、はやぶさの剣！　今回は、攻撃力が大きいんじゃないかな!?　と思ったのがマチガイのもと！　値段は高いわ、攻撃力は低いわで、ホントに役にたちません。でも、せっかく高いお金を出したんだから、なんとかもとが取れないかと思ったら、意外な使いみちを発見しちゃった!!



今号のおまぬけちゃん

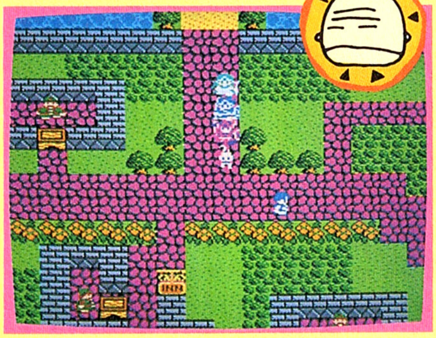
えっこんなんあるのオ〜！

ドラゴンクエストIII

おまぬけ　神奈川県・まきぴ

○ある洞窟の中や、特定のモンスターを倒すと、たま〜にだけど"ぬいぐるみ"というアイテムを見つけることができる。このアイテムは、全員が装備できる数少ない防具でもあるんだ。装備すると、おもしろいことになるから ヒマつぶしに遊ぶにはもってこいだ!!





○こうゆー物は、遊び人に使わせるのが1番！　"ぬいぐるみ"を着ることによって、ネコに変身した遊び人を見ていると、戦闘中にいくら遊ぼうと、ぜえ〜んぶゆるしてあげたくなっちゃうよね！　なんだったら、このままず〜っとつれて冒険に出てもイイんじゃないかな!!　それにしても、遊び人にはピッタリのアイテムだと思いませんか!!

募集

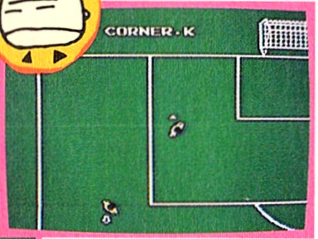
見ていてなさけなくなるような技を、より高く評価してしまおうというこのコーナー！　別になさけないものじゃなくても、笑える技ならなんでもOKだ！　Hなコマンドなんてのもおくってほしいな！　とにかく、キミの見つけたくだらない技ならなんでもいいから、ハガキに書いておくってね。今なら、ドラクエIIIのおまぬけちゃんなんかがネライめだと思うよっ!!



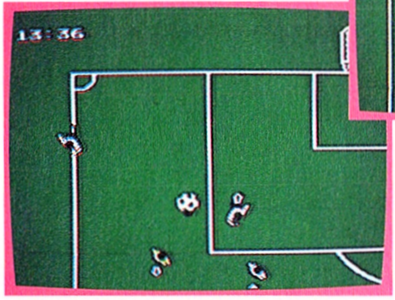
ひで〜！こんなのないよぉ〜!!



❶コーナーキックをきっかけに、試合の流れを変えたいと思うのは、本当のサッカーもファミコンも同じ!!



❶その時に、直接ゴールを決めてやろうと欲ばって、✚ボタンの操作を間違えると、とんでもないことになってしまうぞっ!!



❶本来なら、敵のゴールに向けてボールをけるんだけど、逆に自分のゴールに✚ボタンを入れてボールをけってみよう。すると、ボールはグーンとのびて、自分のゴールに向かって飛んでいってしまうんだ。ヘタをすると、自分のゴールに入ってしまい、相手の得点になっているぞ

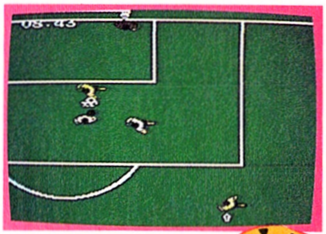


エキサイティングサッカー
おまぬけ　東京都・石田実

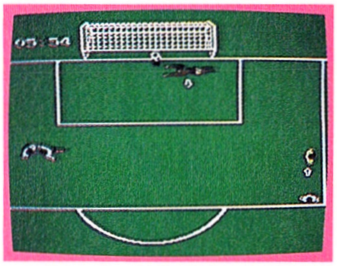
対戦モードでやると、さらに白熱するエキサイティングサッカー！ ドリブルもコーナーキックも実に良くできている。でも、良くできているハズのコーナーキックもちょっとミスるとミジメな結果になるぞ!!

スーパーシュート！取れるものなら取ってみろっ!!

エキサイティングサッカー
スーパーシュート　千葉県・佐々木豊



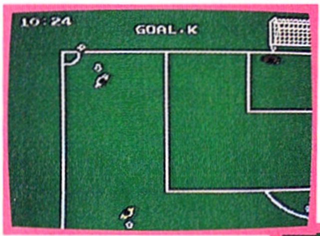
❶なるべく敵のゴールに対して、ナナメの角度をキープする。距離は写真を参考にして、1番シュートしやすい位置を決める！





❶バナナシュートができるのは、説明書にも書いてあるよねっ！ このシュートは、それをさらに曲げてしまうシュートだ。これだと、キーパーの意表をつけるので、ケッコー点を取ることができるぞ!! ただし、キック力の無いチームには、このシュートは打てないのだっ!!

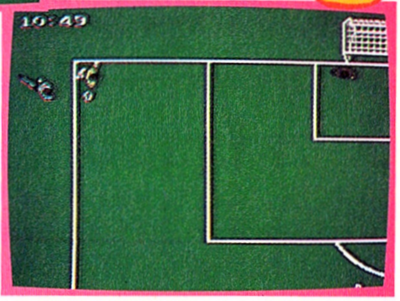
ゴルフじゃないっつーの！



エキサイティングサッカー
おまぬけ　埼玉県・川田正弘



❶たまにはヒマツブシのつもりで、こ〜んなしょうもない技でもやって、息ヌキをしてみてくださいなっ！



❶やり方はとってもカンタンッ！ コーナーポストのあたりまで来て、ゴールキーパーめがけてシュートするんだ。この時、Ⓐボタンはチョコンと押して、✚ボタンをボールをけった方向の逆に、スグ入れる！ すると、ボールにバックスピンがかかって、自分の方に少しころがってくるんだ。つまんない技だと言わずにやってみてネッ!!

0度のシュートはオレにまかせろ！

❶本当の試合では、コーナーキックからの得点はすごくムズカシイ！ でも、このゲームでは最大のチャンスとなるんだ!!

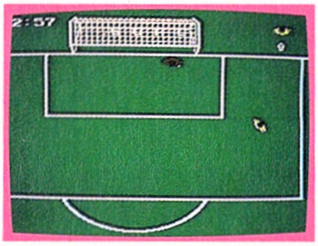


❶とりあえず、ボールをチョコンとけろう！ ボールがゴールに近づくと、ゴールキーパーは自然に、ボールの飛んでくる方向によってくるぞっ!!



SOFT 1

❶キーパーが完全に、ゴールのはしによったら、✚ボタンを敵ゴールの方向に入れてみよう！ すると、ボールはいきなり曲りだし、楽々ゴールを決めて点数を取ることができてしまうんだっ!!



エキサイティングサッカー
スーパーシュート　東京都・山本洋一

高校時代にサッカーをやっていたせいか、このゲームをやるとミョーに燃えてしまうんだ！ とくに、無理だと思えるような、シュートを決めたときの快感！ コーナーキックを直接決めたときの快感は、もう〜なんとも言えない最高の気分だぜ!!

少ないハガキでもしっかりと載る！これも一つの常連だ！

大阪府 役立たずのメガンテ

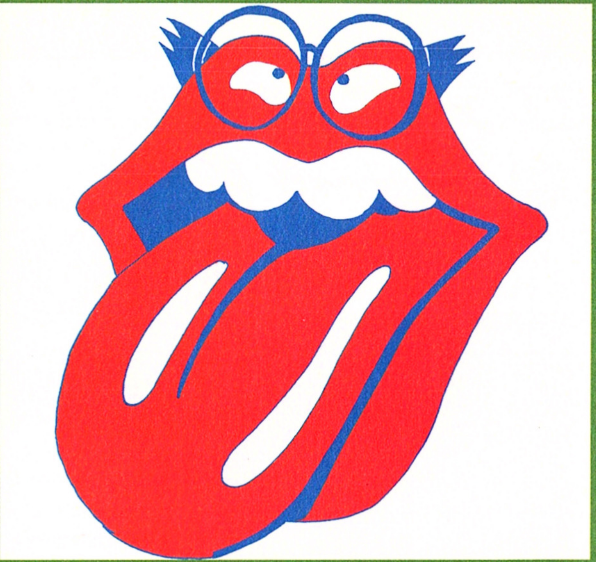
ハガキが欲しい〜っ

ドラクエⅢのやりすぎで、すっかり不眠症になってしまったあなたっ！ いっそのこと、眠ろうなどと思わずに、ハガキを書いてみてはいかがですか!? 胸のつかえもとれて、グッスリと眠れることを保証しますっ！ そんなわけで、ハガキをドンドン書いて、送ってくださいね!!



笑わぬならムリヤリ笑わす必勝本

FNN



やぁ！　ゲンキかい？　俺はベンピだ！　ハァーハッハァ！
ま、そんな事言っても、読者にはこの下っ腹の張る感じ、わかってもらえないだろうけど…と言ってる場合じゃなぁーい!!
今回はナゾラーを大特集。横隔膜が破けるまで楽しんでくれぃ！

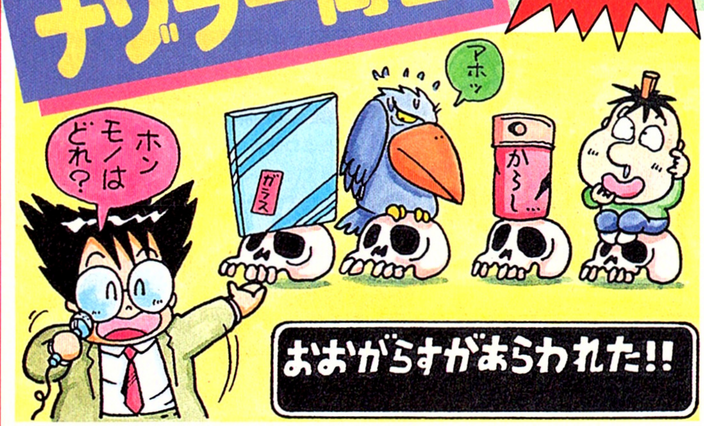


私をはしらに連れてって

千葉県　松川由美

禅の心で笑いに挑む！ ナゾラー問答 特別篇

つーことです。最近ハガキが、よーけくるようになったもんやさかい。ここらでドーンとかましてやろうと思いましてな。ま、見ておくれやす。



問　ファミリーテニスにでてくる人はどいつでしょう？
答　①ぶんぶん　②ぶんはち　③がとぶ
大阪府・右手のキズ

問　ドラクエシリーズで、いつも出てきた可愛いやつは？
答　①スライム　②チーズは　③雪印
大阪府・渡辺良太

問　浜辺で貝などをとって遊ぶものは？
答　①ありをり　②はベリ　③しおひがり
大阪府・村やん

問　今、いちばん人気のあるシリーズものは？
答　①ソレクエ　②ドラクエ　③モットクエ
宮城県・怒羅厳

問　拳銃や鉄砲を他の呼び方で言い現わすと？
答　①ぼくは　②みんなのつま　③はじき
岡山県・畠木数弘

問　ファミスタ'87のホームラン王は誰？
答　①いつもの様に　②まくが　③開き…
愛知県・徳兵衛

問　ドラクエⅢに現れるミソさんのそっくりキャラは？
答　①ゴジマデ　②イッショケンメイ　③コウモリオトコ
福岡県・中村伸行

問　敵1匹を死に追いやる呪文といえば何でしょう？
答　①2ネンBグミ　②アサミヤ　③ザキ
鳥取県・村上俊一

問　SDガンダムで、バトルに勝った時の言葉は？
答　①だい　②じょーぶ　③だぁー
愛知県・脇田泰実

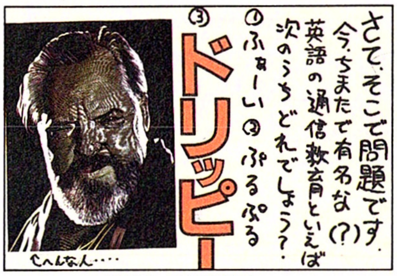
問　キムヒョンヒの日本人名の名字は？
答　①夏も近づく　②八十　③八や
静岡県・ショッカーアキラ

問　古代の中央アメリカ文明の帝国は？
答　①ソレデ　②インカ　③ホントウニ
山口県・うるとら7－II

問　「食う」の命令形はなんでしょう!?
答　①ドラ　②クエ　③スリー
大阪府・吉田和弘

問　お侍さんが刀でする行動はなに？
答　①マハリクマハリタ　②チャンバラ　③ヤンヤンヤン
大阪府・れいばあろーど

問　就職専門誌のデイリーマガジンといったら!?
答　①アン　②コロ　③モチ
神奈川県・青木紀子

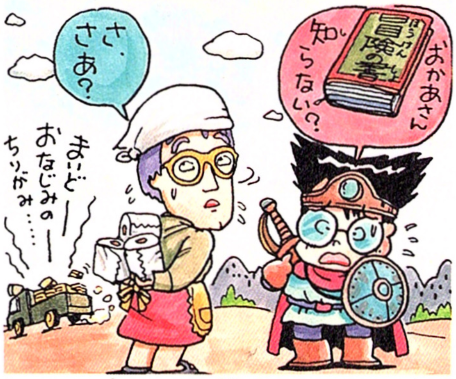


⬆鳥取県・村上俊一

♨いんじゃなぁ〜い！　シンプルな作りだが、そこにシブミが出てる。ひさびさの面白キャピーネタだ！

いくらなんでもいないだろ!!

やっぱね! ドラクエネタが多いこと。中にはまったく同じネタもあった。でもみんなレベルが高くて、おどろいちゃったよ! 次回もドシドシ送って!!



☆理科の実験が成功してみんなが「おー」と言った後**「四角い顔」**と言うやつ。また、その後にすかさず「へぃいらっしゃい」と言うやつに続けて、「はらへったなぁー」とか言ってるしつこいやつ!!
埼玉県・うっちゃーくん3号

☆ドラクエⅡの復活の呪文はすべて覚え**人間バッテリーバックアップ**と呼ばれてるヤツ!!
大阪府・荒木修治

♨おいおい、そんなやついるんだなぁーこれが! 真のゲーマーは本当に覚えちゃわないといけないんだ! 厳しい世界だろ!(ウソ)

☆手術の時、麻酔をかけずに、**「ラリホー」**と叫ぶ外科医
北海道・三国志

☆ハゲの**「髪の毛」**がじゃまで黒板が先生に、見えません!! と言って怒られたヤツ!
大阪府・吉田和弘

☆お葬式で、ザオリクの呪文をとなえる**坊さん!!**
大阪府・カリカリスライム

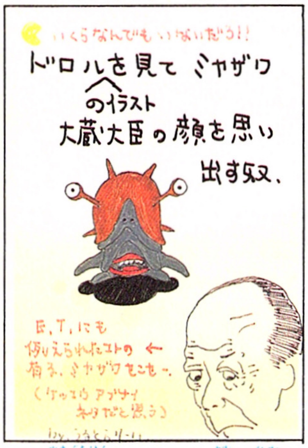
☆松本亨の株式必勝学を買って、ちょっぴり**大人**になった奴!
大阪府・虎那魅兼人

☆ケンカをしている時、〝ギラ〟といって相手をなぐったやつがいた。なぐられた方は〝ホイミ〟と言って、呪文をとなえたが**なにもおこらなかった。**可愛想なやつ。
埼玉県・パルプンテ

☆これはかしこさの種、これはすばやさの種ね!などと勝手に、**ピーナッツ**に品名をつけて一生懸命食べてるうちの妹!!
茨城県・角田雅子

☆**鉄の爪**と言って、のばした爪で、人にけがをおわせたヤツ。
福島県・鈴木真実

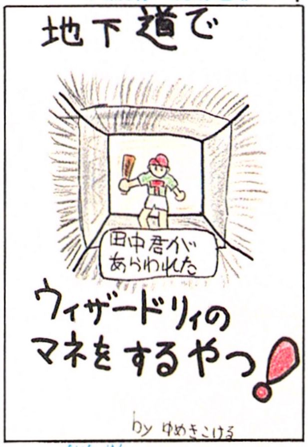
☆家計簿に**「ハガキ代」**という欄がある家庭!!
神奈川県・青木真心



山口県・うるとら7ー11



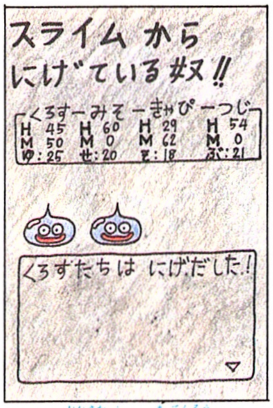
鹿児島県・悟空



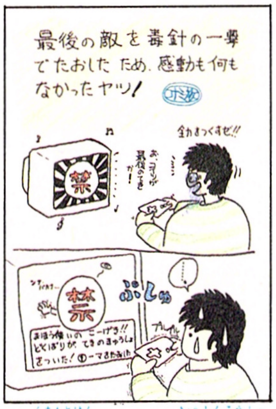
愛知県・ゆめきこける



神奈川県・かるなばる



大阪府・魔天郎



熊本県・コナミ教信仰者



兵庫県・唯川めい



埼玉県・金子統

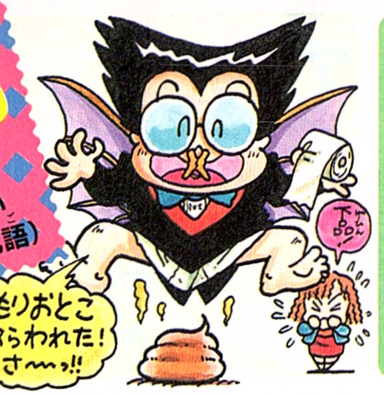


必本
暁を覚えず
神奈川県 素来夢

常連にも筆の誤り
群馬県 鈴木正明

三国一の大バグ野郎

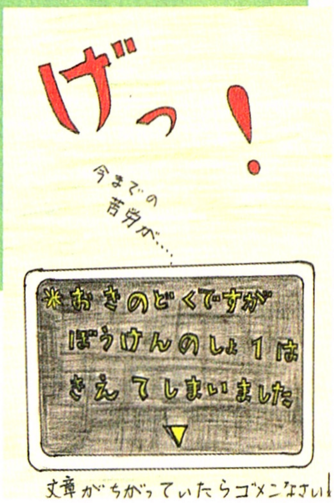
大バグソフトにゃガマンできねえ！ 怒りを忘れずに、満足するんじゃないぜ！ PUNKS NOT DEAD！（死語）



今週の三郎大賞

♨せっかくの苦労があっとゆー間に水の泡！ こーなると、レベル50の勇者も、レベル10の遊び人もみんな同じこと、あー空しひ……。

富山県・テル様

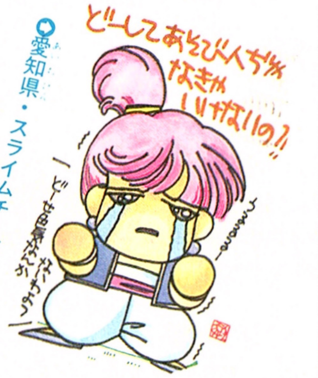


やい！ ドラクエIII!! まだ買えないからわかんねえじゃねえかよっ!!

栃木県・スケベA

やい！ ドラクエIII!! ……………なんでもねえよ！

宮城県・ハトヤ



愛知県・スライムチーズ

ドラクエIIIの〝旅のとびら〟にはじめてはいったとき、ぶっこわれたと思ったのは、私だけではないはずよー。

神奈川県・げりちゃん

おい、ドラクエIIIの勇者！ おメーは外人のくせに何で日本語がしゃべれるんだ！ さては日系人だな。

三重県・ハイパースライム

こうもりおとこより、みそさんの方がかっこいい。………こうかけば載ると思って。

群馬県・鈴木正明

おいエニックス！ 「ドラクエ」「ドラクエII」「ドラクエIII」とくれば、次は「ドラクエIV」と期待させて、「ドアドアII」なんかだすんじゃねーか!?

長野県・海津陵

ナ、ナムコ！ ゴルフでいきなり4Mできたら、3Mのアシュラナータの立場はどーなる！

神奈川県・中村康之

エルナークの財宝は、三郎のエジキにもなれなかった…

宮城県・のリボン

コナミ教信仰者の次は「那無呼教団教祖」か！ 今度は「大島宗大僧正」なんて名で載るやつが出るんじゃねーだろーな!!

大阪府・役立たずのメガンテ

魂斗羅はスゴイっ！ 3WAYスクロール、あのグラフィック、おまけにサウンドセレクト！ でも、ドラクエIIIの前日に発売じゃあしょうがねえや。

大阪府・ごりりのり



北海道・のび太のび

オーイ！ 社会のK先生～！ この前のテストで「イタリア政権をにぎった政党の名を書け」という問題で、「任天堂」と書いたらナゼか○がついてたぞ！ （ラッキー！ 5点得した）

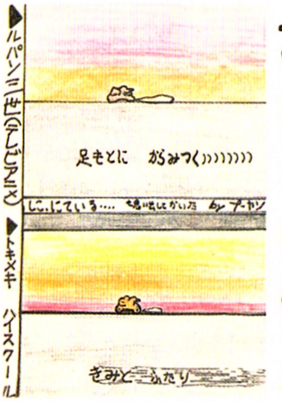
福島県・HACHISUKE

まっさきに逃げてしまうはらのたつ〝はぐれメタル〟。逃げるんならはじめっからでるんじゃないっ！ ………でも、でてきてほしい………。

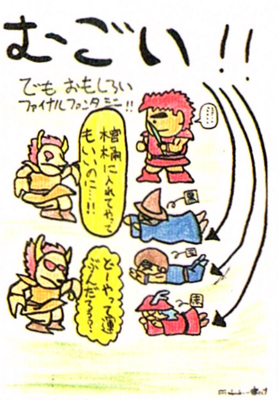
京都府・夢・あおい

シナリオ・松ちゃん、モンスターデザイン・鈴木みそ、音楽・ケン坊でRPGを作ったら…想像するだけで恐ろしい。

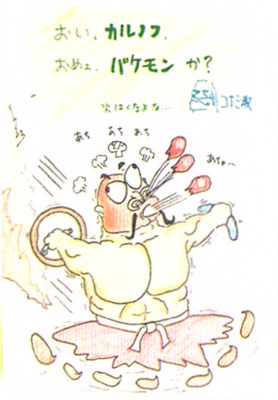
大阪府・虎那魅兼人



大阪府・武藤誠司



埼玉県・ホッテントット



熊本県・コナミ教信仰者



静岡県・ショッカーアキラ



兵庫県・ひょんたろー

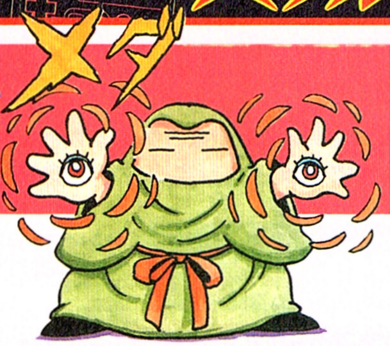
笑の道をさとった人は、しらぬまに載るものです

岐阜県 なっちん

紙(かみ)コン アトランダム

バグボーイクラブ

本屋でバグテラを読んで大笑いしてるやつがいたぜ。ウレシインだけど、… ら買って読めよな！

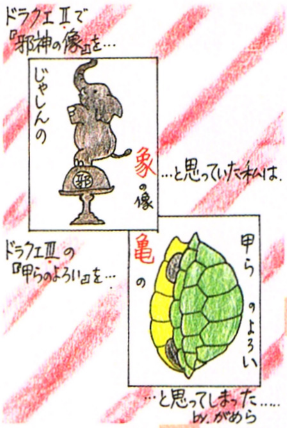


子供から大人までみんな読んでる必勝本
神奈川県 げりちゃん



広島県・キグナス瞬

ギャハハハハ！ よくチェックしてんなぁ。ホントうりふたつだわ。



大阪府・がめら

このよろいを装備すると、グラフィックが亀仙人になるらしい。（ウソ）



京都府・どっさりくん

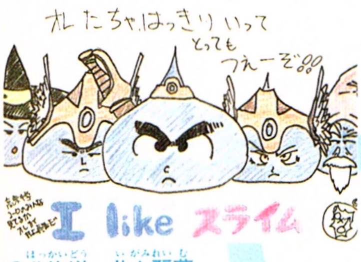
あそびにんをふたり連れていけば、もっとたのしい！

HIPPONかばあガール



東京都・佐原未来

きょうことゆー名でレベル50。ウチの賢者のことです。ただそれだけ。



北海道・井上麗夢

強いと言ってるわりには、下ぶくれの顔が情なくて、とっても弱そうに見えるのはナゼだ!?



神奈川県・かるなばる

立ち読みしてバカ笑いしてるんじゃないぞ!!



山口県・うるとら7-11

七福神のパーティーが、宝船に乗って旅してるっつーのか!?



奈良県・えすぱあようこ

こーゆーのを載せると、高橋○夫風とか送ってくるワケだな。

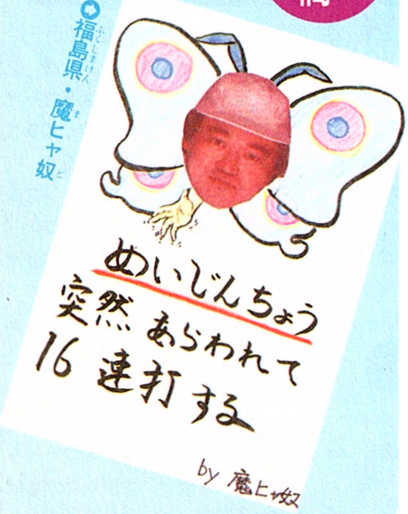


埼玉県・くっきい

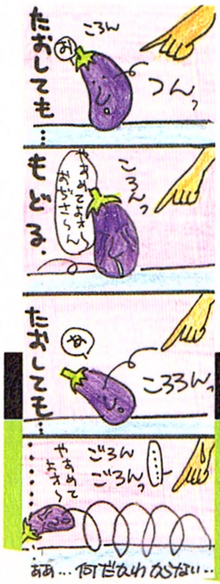
そーか、そーか、オ○マバーだったんだな、あの店は。

今号の高橋(たかはし)くん

手のふるえがとてもブキミでアブナイ感じがします。会いたくないモンスターです。



福島県・魔ヒャ奴



四コマまんが倶楽部

埼玉県・C—MOON友美

これでいいのだ。バカボンのパパの口ぐせです。まあ、世の中なんてそんなもんだと思ふ。



岐阜県・福井恭明

たしか最初に、はじめのいーっぽっ！ とかやるんだよな。



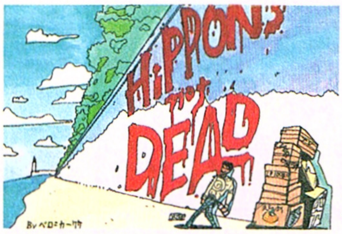
神奈川県・☆矢と★矢

スライムの形が変わんないトコがミョーにオカシイ。



宮城県のリポン

オーソドックスなとこでは、がっきゅううんこがあります。



東京都・ベロニカ一竹

そーだぜ！ 必本は不滅なのさっ！ つーことで次号へ。



FC誌界のニッカネン！　次号は4月15日発売です!!

宮城県　ちがうでしょ

君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

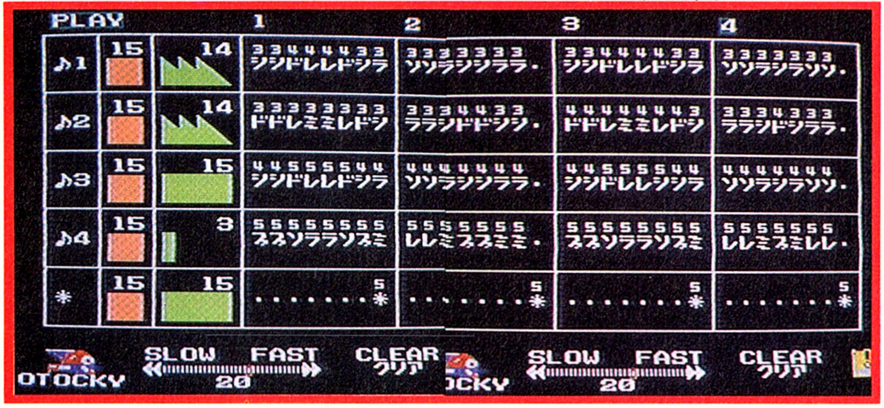
昔のバンド仲間が今ではナムコでファミコン音楽作ってるらしい。出世だ！



♬オトッキーで作曲だ！

交響曲第9番

採譜／兵庫県　ダウンタウン



ミョーな和音がキモチイー？

いつもオリジナル作品ばっかしだから、今回はコピー作品を一つ。なかなか独得のアレンジがされていて面白い。テーマのメロディーに対して、とっても妙な和音づけがされてるのがミソ。シンプルなDsも○！

採点表		音色	6
メロディー	8	ポップ度	8
リズム感	6	完成度	7

ガラスの千代富士　作詞／静岡県 ショッカーアキラ

言わないで言わないで
ヨコヅナはまちがいだよ
何もわからないうちに
負ける日もあるよ
　何気なく関取って
　さりげなくつっぱりして
　負ける痛み覚えるときじゃないか
　関取る気持ちで

　行ったり来たりさヨコヅナとマケを
こわれそうなものばかりあつめてしまうよ
ヨコヅナは飾りじゃないガラスの千代の富士
　泣かないで泣かないで
　ぼくだって強かないよ
　スランプならぬよう見つめてるから

2/10 ラプソディ　作詞／山形県　しょいち

1. 百万ならんだ池袋
　5時間ならんだ池袋
　キミキミ今日は休みかい
　イエ今日は創立記念日うそつくな
※たくさんガキがつかまった
　300人もつかまった
　そいつを私はTVでのほほんとながめて

2. さんざんヤッチャンにおどされ
　高校生からぶん取られ
　ナキナキ家に帰ったら
　なんとまあ母さんが
　ピコピコやっていた
　　（※くり返し）

○ほんとニュースがそのまま歌詞に曲は「ラプソディ」に合わせて歌おう！

○ガラスのジェネレーションで歌う。とってもマジメな歌詞だが、味わいぶかい。

お笑いコーナーにかいしんのいちげき！



ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！　ずえったいいねーよ!!　と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！　上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

ＦＣ誌界唯一の教養あふれる？　音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

新コーナー近日登場

新入学の季節に合わせて、当ＦＮＮも大幅な（かどーかは見てのお楽しみ）モデルチェンジを行おうかと思います。乞ご期待!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!!　ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を４つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

○新コーナーも募集中○

自分で勝手にコーナーをつくっちゃってもイイぜ！　オモシロければＦＮＮの新コーナーになれる!!

ポジティブな生活情報マガジン

宝☆島

常に若者に向って、新しいエンタテインメントと情報を送り続けている高感度雑誌。それが"宝島"
"今"がどう動いているかを知るには"宝島"が一番。専門誌より早く正確だといわれる音楽情報。ストリートっぽくロックっぽくファッション情報。カルチャームーブメントなどなど。これからのきみには欠かせない一冊。必本とともによろしく。

5月号

■4月10日発売■定価350円



好評連載2大ロック・バンド
BLUE HEARTS
LAUGHIN NOSE
来日記念スペシャル
ミック・ジャガー／ロン・ウッド
トラブル・ファンク／ピンク・フロイト／ボー・ディドリー
大阪特集
カルト漫才 **ダウン・タウン**



大阪スポット情報
WONDERFUL STYLE
最新ストリート・ファッション
ゲスト **小泉今日子**
久保キリコvsジョン・ゾーン
話題の奴ら **ZIGGY**
ラジカル・スケート講座／海外旅行通信
東京トンガリ・キッズ／VOW
JICC出版局

月刊 宝島 増刊

ラジカルスケートブック 特別版

RADICAL SKATE BOOK



スケボー小僧の必勝本

1+2

これから始めようとしている人も、もっともっとうまくなりたいと思っているキミも、これ1冊ですべてがわかる！スケボーの最新&究極テクニック、役に立つ話題がいっぱい！

好評発売中!!

■定価840円

WELCOME TO TAKARAJIMA

VOICE OF WONDERLAND®

VOW バウッ!

発売中

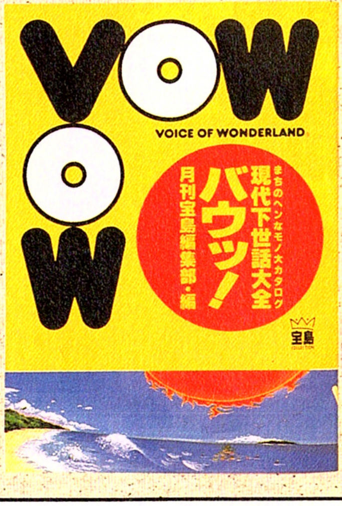
■定価800円

まちのヘンなモノ大カタログ

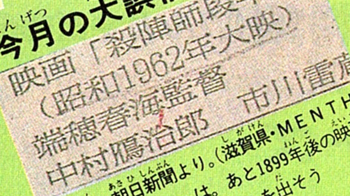
現代下世話大全

月刊宝島編集部・編

月刊宝島の読者が集めた爆笑ネタ六〇〇発!!巷にあふれる置き薬の名前、びっくり看板、誤植、駄菓子がこれでもかこれでもかと登場



今月の大誤植様



↑去年の朝日新聞より。（滋賀県・MENTHOL 50%）♨ぶわっはっは。あと1899年後の映画だぜ、ベイビイズ。シールを出そう



ケラの遺言

小林一三著

4月中旬発売予定■予価1,200円

ケラ。ミュージシャン，俳優、劇作家。その多彩な才能によって世紀末を風の如く駆け抜けた男。彼が巻き起こした事件と残した作品の数々を、彼の最も身近な友人が書きつづったセンセーショナル本



イースター
ラフィン・ノーズ

一九七七年四月一九日の日比谷野音以来初めて明かされるラフィン・ノーズ・インサイド・ストーリー。

■発売中!!■定価一〇〇〇円

森田義信・著



愛しあってるかい
RCサクセション

幻のスーパー名著、ファンの圧倒的支持に応えて七年ぶりに完全復刻。いまあらためて知るロックの熱きスピリット。

■発売中!!■定価一二〇〇円

月刊宝島編集部・編

■本屋さんに注文してね

これらの本は発売中ですが、店頭にない場合は本屋さんにご注文下さい。また本社に郵便為替等で直接注文する方法もあります。お問合せは(株)JICC
東京都千代田区麹町5-5-5　TEL/03-234-4621

宝島4月増刊号

バンドやろうぜ

ステージをめざす君の画期的ロック実践マニュアル

■発売中■定価420円

LET'S START編



日本ではじめての、ロック・ミュージシャンが主役で登場するプレイヤー・サイドの雑誌がこの"バンドやろうぜ"だ！決してテクニックだけがBANDじゃない、楽しく、したいことするのもBANDだ、をポリシーに〔圧倒的に読んで楽しいマガジン〕をめざしています。必本とともによろしく。

人気急上昇特別インタビュー
BUCK-TICK

ロックバンド宣言
戸川純

ライブ密着取材
ZIGGY

ビギナー大特集

実力ミュージシャンがズバリ教える
パート別初級上達講座

新学期!!
楽器購入ガイド

ステージ　オフ・ステージ
ロックファッション
&ヘア・メイク入門

ポゴ、ヒルビリー・バップス
プレゼンス、KENZI etc.

デビュー戦略研究

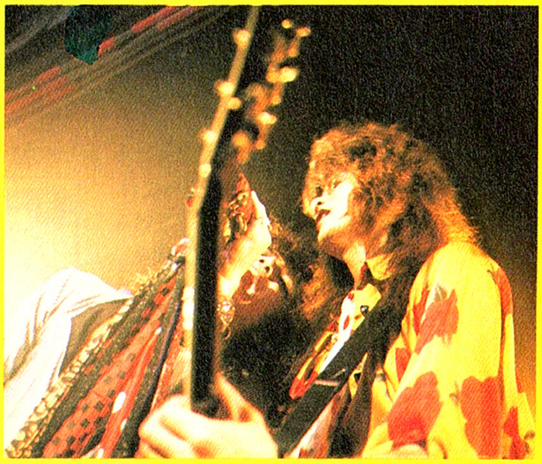
プロズ・インタビュー
録音、作曲、ステージングを
プロの目からアドバイス

二井原実
(ラウドネス)

広石武彦
(アップ・ビート)

ちわきまゆみ

狂市
(レピッシュ)
etc



JICC出版局

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

毎号欲しいソフトが300本、170名に当たるSUPER GOLDプレゼントだ。毎号30ずつついてくる、SUPER GOLDをためれば、2本・3本とまとめてもらえちゃう。右の表を参考にして目標を決めてね。ソフトは君のほしいものなら何でもOK。カセットでもディスクでも大丈夫だぞ。さぁ、SUPER GOLDを今すぐ編集部へ送っちゃおう。ビッグなチャンスが君を待ってるぞ。

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本 抽選で40名

★ゴールドがそのまま使える!!

去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。ただし、ゴールド・ゴインキョシールは4月15日が有効期限。それまでに編集部に送らないと無効になっちゃうから、早めに送ってね。今回が最後のチャンスなのだ！

今回のFCグッズ

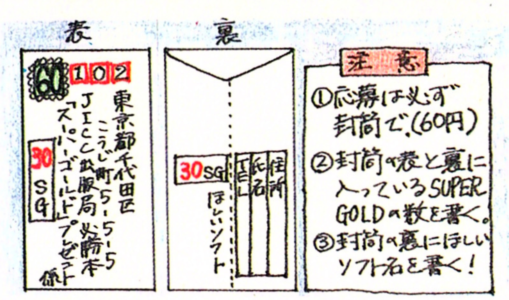


ダブルチャンスプレゼント
飛龍の拳2ステッカー
(カルチャーブレーン)
50名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは4月15日(金)当日消印有効。発表はVol.12の予定です。





読者プレゼント
NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



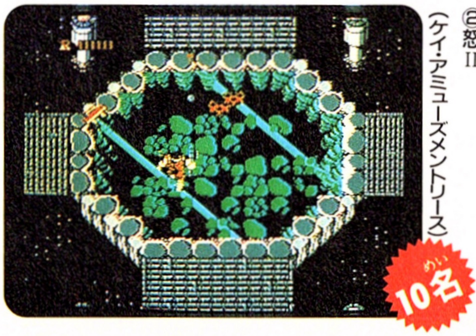
③キャプテン翼（テクモ）



①燃えろ！プロテニス（ジャレコ）



④仮面ライダーブラック（バンダイ）



②怒II（ケイ・アミューズメントリース）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、４月15日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）
発表は、６月３日㈮発売のVol.12のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 4 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

岩手県・生田幸次　宮城県・村上淳　福島県・青木信一　茨城県・寒川優次　群馬県・戸根治江　東京都・野田洋一郎　水島倫　大木孝信　高岡賢　新原明信　神奈川県・加藤美智子　工藤尚司　新潟県・相原浩二　長野県・中村完　大原由子　静岡県・三原貴重　愛知県・野村良太　大阪府・山田利宗　兵庫県・元地勇三　福岡県・湯村忍　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・佐藤恵　渡辺純司　青森県・高島常男　宮城県・矢部陽一　栃木県・川村勇一郎　千葉県・大島則子　東京都・岬由香利　神奈川県・小島孝　長野県・陣内隆　石川県・西原茂　静岡県・内藤優文　愛知県・木村美晴　滋賀県・厚川良三　大阪府・飯田栄次　兵庫県・村上正信　奈良県・加藤徳男　山口県・愛甲春樹　福岡県・鯨岡正　長崎県・剛田利信　宮崎県・黒木卓也　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・種田端夫　青森県・野津上武司　岩手県・河内厚三　宮城県・森田則夫　群馬県・重原明男　栃木県・佐々木弘昭　茨城県・角田房子　千葉県・松原保行　東京都・山岡進吾　伊藤泰子　神奈川県・町山景三　新潟県・岩田順治　長野県・信田修一　岐阜県・原島剛　静岡県・関矢宗治　京都府・山野喜夫　鳥取県・藤野進吾　山口県・飯島正雄　福岡県・峰田雄一　佐賀県・大塚信明　他20名

★カルノフテレフォンカード

福島県・村上良輔　東京都・中本賢三　愛知県・前嶋聡　兵庫県・並喜博之　山口県・平野裕一

アンケート・ハガキ・プレゼント

★エキサイティングサッカー

北海道・小志水雅和　栃木県・山井真規　埼玉県・沖中ひとみ　出口智道　千葉県・三宅弘武　東京都・山崎祐樹　犬養良介　石川県・梶原直也　大阪府・宍戸慎一郎　高知県・大塚篤史

★ファイアーバム

宮城県・芝崎託也　茨城県・日下義和　埼玉県・松川友明　野村礼治　千葉県・塩川原岳　東京都・福田真吾　神奈川県・外山圭太朗　滋賀県・田原治　岡山県・荒川豊平　長崎県・須田潔

★アルカノイド２

栃木県・徳光剛士　埼玉県・林哲太　東京都・谷崎亮太　渋谷千春　神奈川県・金子克己　静岡県・見留丈晴　京都府・屋貝俊之　兵庫県・浅峰新也　広島県・高野晃司　鹿児島県・東武彦

★魂斗羅

青森県・稲垣秀明　群馬県・須藤大作　千葉県・仙谷冬樹　東京都・池之端千秋　神奈川県・奥田伸吾　杉浦洋平　岐阜県・大森久司　京都府・沢口誠　大阪府・堀井隆貴　熊本県・浦瀬真人

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

過去の名作がディスク・ライターで出るっていうあの企画はいいですね。だいたい今だってディスクの片面に収まるよーなヤツが5千数百円で売られてますからね。USコースの続編なんかを書き換え専用で出してもらえるとうれしいですね。

(島根県・ぱおぱお・16歳)

▶それはうれしい。 (井)

最近は新しいソフトの情報がかなり早くながれているが、タイトルばかりで中味がない！Vol.6で荒川大介が言ってるとおりのことをしっかりやれば良くなるでしょう。

(東京都・比嘉雅憲)

▶はいっ！わかりました！

(返事だけはよいハルク)

小生、いつも行くおもちゃ屋が閉店するということでソフト2割引きサービス券付きとあり買いに行くが、もうほとんど売れてしまって、残っていたのはナムコのファミリーシリーズと古いソフトだけであった。あまり期待せずファミリーテニスを買ったが、これがおもしろい！実におもしろい！必勝本のバックナンバーからみそさんの特集を切りぬき、参考にしつつやっている。このごろのってないのが残念であるぞ。以上。

(名古屋市・赤尾浩一)

▶みそはテニスに関してはもうやりつくしたといってるけど、リクエストすればホイホイでてくると思うよ。

(ヒラ坊)

ドラクエに出てくる地名に似ているのは現実の地名だけではない！理科の教科書に「サマリウム」「ローレンシウム」というのがのっていた。(あんまり似てない)

(福島県・小野寺史恵・13歳)

▶それ元素かぁ？ 一瞬何かと思ったじゃないかー。

(スッシー保坂)

シミュレーション・ゲーム入門講座3回とも読みましたがとてもよかったです。僕はMZ－80K2(!!)版のフリートコマンダーを10回以上やったことがあります。

(熊本市・森田保彦・17歳)

▶そういえばターミネータ辻くんも15歳のときにフリートコマンダーは雑誌のリストを自分でうちこんで遊んでたなんて話をしてたなぁ。

(ヒラ坊)

うちはファミコンがテレビに付いているため、PCエンジンがつけられません。仕方ないのでファミコンのアンテナコネクタと接続してやっています。やっぱりこれではいけないでしょうか？ファミコンははずさなくてはいけませんか？

(草加市・越川真一・14歳)

▶べつにちゃんとうつってればかまわないんじゃない？ しかしPCエンジンはビデオ出力ぐらいつけといてほしかったね。

(ハルク)

某誌のくだらないギャグとゆーか笑いにはケリッ！ということもたくさんあるけどヒッポンの笑いはかるくていい。ムリして明るくしてる感じがないもんね。ホメてんだよん。目駄松さんおしごとやりましょー。

(東京都・今井光)

▶ありがと。

(マッキー)

必本のどく者のみなさん。全国ではやっているSDガンダムのマグネットステッカーを集めてる人ぼくと交かんしよう。ハガキに交かんしてもいいステッカーの名前を書いて〒851－11長崎市小江原町23－38小村健一郎まで送ってください。

(長崎県・小村健一郎・11歳)

▶ぼくもほしい。

(スッシー保坂)

ドラクエIIIは手に入れてしまえばこっちのもの。いつでもできるからとウィザードリィをやっています。レベル11〜13でワードナを倒し、色々アイテムをそろえましたが「聖なるヨロイ」「村正」「手裏剣」だけがどうしても手に入りません。この3つが手に入るまでドラクエIIIには手をつけません！

(兵庫県・梶田武志)

▶見あげたもんだね。その根性。いいぞいいぞ。「手裏剣」はなかなかでないぞ。

(ヒラ坊)

今わたしの町のおもちゃ屋にはドラクエIVの予約がもう40人以上いる。なにをかくそう私は20番目なのだ。

(岡山市・秋田行徳)

▶おなじようなハガキを何枚かいただきました。おもちゃ屋さんも何を考えているんだか。気が早すぎますよね。

(マッキー)

ヒラ坊さんと赤松氏とマッキーとスポック文二氏の顔を見ることができ、「うーん、こんな顔してんのがこの雑誌をつくってんのか」とミョーな自信がついてしまいました。(ウソウソ)これからもがんばってください。

(千葉県・林田健太郎)

▶人間顔じゃないぞ。

(ハルク)

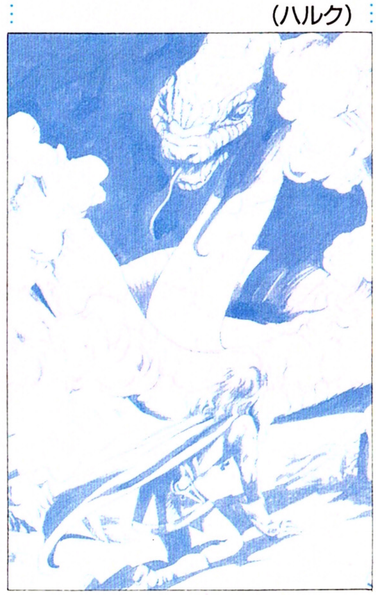


イラスト 品川るみ

この前、母が「ファミコン・ブームって、けっこう長く続いてるね」と言った。ぼくはファミコンが一過性のブームではなくメディアとして確立されるものだと信じている。そのためにはメーカーさんにゲームを「商品」ではなく「作品」として創作する意識を持っていただきたい。

(大阪市・佐野隆・16歳)

▶おや？けっこうマジなこと言ってるのは誰かと思ったらBBCで大活躍の虎那魅兼人じゃないかあ。

(井)

①ドラクエIIIはおもしろいとまわりの人がさわいでいるのでふと反発したくなる。②そして何でもいいから欠点を探そうとする。完全無欠のソフトなどあり得ないから、何らかの欠点を見つけてしまう。③するとプレイするたびにその欠点が（今まで気にならなかったにもかかわらず）目についてくる。そして投稿へ……。 これがドラクエを批判する人の心理をついた三段論法だ！(決めつけてるなぁ)

(兵庫県・岡田祐二)

▶うん。わかるわかる。

(マッキー)

シミュレーションとRPGの違いは前者がどれだけ兵力の増強や国の統治が可能かということで長い間遊べますが、後者は成長してゆき最終目的（たとえば大魔王を倒す）を達成すればそれまでという短所があります。だからシミュレーションのほうが勝ち。

(墨田区・石井秀夫・15歳)

▶ここはひとつRPGファンの反論を待ちたいところだね。

(ヒラ坊)

発売日が公立高校の発表の日で、発表をみてにこにこしながら帰りに買った必本はまたかくべつでした。

(宮城県・阿部勉・15歳)

▶それが人生のしあわせってもんよ。

(ハルク)

ドラクエIIIマスターズクラブがよかった！全国1000万人(？)とも言われるドラクエファンから見ればわずかだけれど、他の人がどんなこと考えているかがよくわかっていい。ずっと連載してください。

(大阪府・田伏正明)

▶マスターズクラブとウィズ友の会の投稿を読みくらべてみると、それぞれ性格がはっきりわかれていて面白い。たとえていえばビートルズとストーンズの違いかな。(ちと古かった) さておいらこの原稿書き終ったら東京ドームまでミック・ジャガー見に行くんだい。次号発売は4月15日！またねっ！

(井)

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

イエイッ！春は出会いと別れの季節。胸がときめいちゃうなぁ。今回のニューソフトストリートもなっかなかすんごいソフトをキミに紹介しちゃいます。まずはサン電子のメタファイト！万能戦闘車両メタルアタッカーがカッコイイ！SNKのグレートタンクも兵器マニアもおもわず納得のグラフィックで迫力！伝説の騎士エルロンドも英国産だけあって雰囲気が渋い！上品なアクション・ゲームだぜっ。ソフエルからはマネーゲーム。将来お金持ちになりたい人はやってみたら。ボクビンボだからやる。コトブキの真田十勇士にコナミのぼくってウパもユニークなゲーム。まだまだあるからお楽しみに！ウンバ！





/サン電子/6月下旬発売/価格未定/AG

META FIGHT

超惑星戦記メタファイト



NEW SOFT STREET

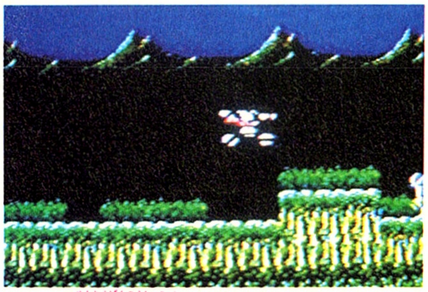
ドラクエが終わったら次に何をやったらいいのかわかんない、というコマンド病のキミタチ、コントローラのボタンは速く押すためにああいう形になったんだぞ! 私は声を大にして言いたい。アクションゲームを忘れてはいませんかっ! 手に汗をかきながら燃えたあの頃を思い出せっ。こんなに面白いゲームを見のがしてはならんっ!!

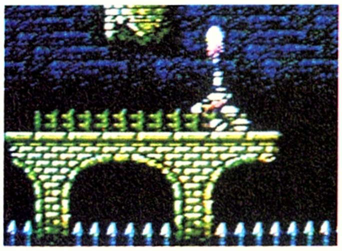
不思議な魅力のアクションゲーム

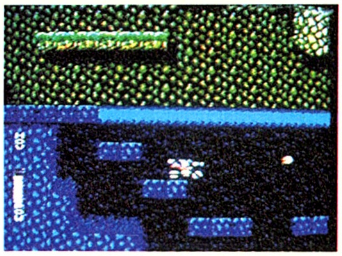
とにかく動きが楽しい!

ポヨヨ～ン、と音が聞こえてきそうな動きで、天才少年パイロット『ケイン・ガードナー』を乗せた『メタル・アタッカー』が走る。

その姿は、女子高生たちが見たら「キャー! かわいー!」と叫ぶに違いない、と断言してしまいたくなるほどユーモラス。僕たちが忘れかけていた動く面白さを思い出させてくれるゲームなんだ。楽しい気持ちでゲームができるぞ。


▲これが戦闘万能車両メタル・アタッカーだ!


◀砲が上を向くと、象が雄叫びをあげているみたいに見えたりする


▶車輪のサスペンションの動きがバツグン! 一見の価値があるぞ

歩くパイロット!!

天才少年パイロット、ケイン・ガードナーはときどきメタル・アタッカーから降りて、てくてく歩いてしまったりするのだ。マップの途中にドアのような入り口があって、メタル・アタッカーに乗ったままでは入れないようになっているんだ。入り口をくぐると中は部屋のようになっていて、今まで小さかったケイン・ガードナーは突然大きくなってしまうんだよ。またまたかわいいね。


▲この少年が天才パイロットのケイン・ガードナー


◀部屋に入るとこのように大きくなる。銃で壁を崩すこともできるんだ


▶部屋の中にはこのようにアイテムなんかが隠されていたりするのだ

S.T.O.R.Y
ストーリー

ソフィア第3惑星はイプシロン銀河のほぼ中央に位置し、高度な文明によって栄える惑星国家である。

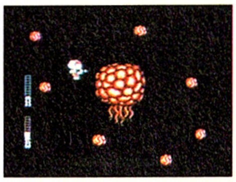
時に宇宙暦2052年――大宇宙の恐怖の覇王、GOEZ率いるインベム暗国星団の来襲は、惑星ソフィアの平和に終止符を打った。

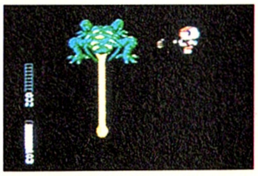
一方、あやうく難をのがれた衛星NORAの科学アカデミーでは、その総力をあげてインベム打倒のための最終兵器…戦闘万能車両『メタル・アタッカー』を完成。

天才少年パイロット『ケイン・ガードナー』を戦士として、『メタル・アタッカー』とインベム暗黒星団の戦いの火ぶたは、今まさに切って落とされた!!

恐怖のボスキャラたち!

ユニークな雰囲気でゲームを進めていくと唐突に超グロテスクなボスキャラたちが登場する。今までゆるんでいた神経はその瞬間ピーンと張りつめられてしまうんだ。確かにユニークだけど、かなり難しいゲームなのだぞ。


◀いきなりグロテスクなボスキャラが登場。こいつは一面のボスだ。口から弾をまきちらして攻撃してくるやっかいなやつだ


▶カエルのようなボスキャラ。ピョンピョン跳ねては、長い舌で攻撃してくる。非常に気味が悪い、いやな相手だ


◀エイリアンのような姿をしたボスキャラ。こいつにはかわいさのかけらもない。ただひたすら恐怖の2文字だけなのだ!



SNK／6月中旬発売／価格未定／AG

GREATTANK

グレートタンク



NEW SOFT STREET

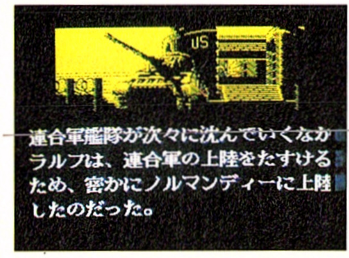
雄大なスケールと精密なストーリーを持つ、本格派のための戦争ゲーム、それがこのグレートタンクだ。画面に広がる煙と、リアルな爆発音、迫力ある敵の戦車軍団、どれをとっても“過激”の一言。RPGやシミュレーションゲームで疲れた頭をスッキリさせたいと思ってるキミたちにピッタリのハードボイルド風味なのだよ。

スーパーバトル!! 史上最強の作戦

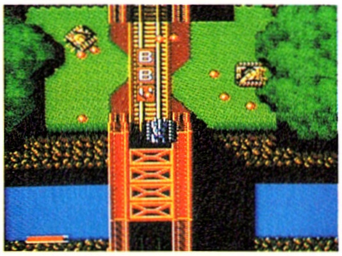
第二次世界大戦最大の作戦、それは“D-day”

1944年6月5日、連合軍はナチス・ドイツを打ち破るべくノルマンディー上陸作戦を決行した。ドイツ軍の意表をついたこの作戦は大成功を収めたのだが、その勝利の影に一人の英雄がいたことを誰も知らない…。

かっこいいストーリーだろ？　主人公の名前はラルフ、このラルフが一台の戦車に乗り込み単独上陸して秘密任務を果たすんだ。目指すは敵の本拠地ベルリンにある総司令部。連合軍の運命はラルフにかかっているのだ。



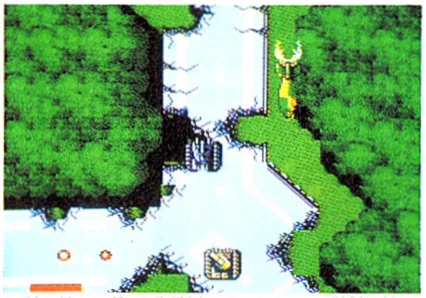
◀連合軍艦隊の命運をかけてラルフは上陸する。う～ん、男のロマンやね



▶敵の戦車の待ちぶせなどものともせず、ひたすら突き進むラルフの戦車



◀サブ画面で現在の位置、状態を確認しつつ戦略的に進んで行くことが大切



▲狭い道は、敵の集中砲火をあびやすい。迅速に通り抜かなければならない

受信機で司令を受け、任務を遂行するのだ！

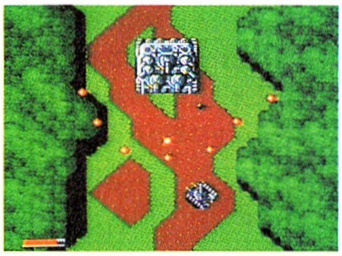
敵国内をただやみくもに突き進むだけでは決してこのゲームはクリアできない。なにしろラルフは作戦内容さえ知らないのだから。では、どうすればいいのかというと、時々司令部から通信が入ることがある。こいつを絶対に聞き逃してはならないのだ。司令部が直接情報をくれる場合もあるし、助け出した捕虜から情報がもらえる場合もある。情報を適格に分析し、任務を冷静に遂行できる戦士だけが、このシビアな戦場で生き残る資格を持っているのだ。



▲司令部からの情報だ。このように次々と送られてくる命令を、こなしていかなくてはならないのだ

数々のパワーアップアイテムを使いこなせ！

タンクはパネルを取ることによってパワーアップができる。連射が可能になる“連射弾”、砲の貫通力が増す“徹甲弾”、砲弾の爆発力が増す“炸裂弾”、射程距離が長くなる“長距離弾”など、兵器マニアが聞いたら背筋がゾクゾクしそうなネーミング。敵の大戦車軍団を打ち破るためにはこれっきゃない！　っていう迫力に満ちているよね。



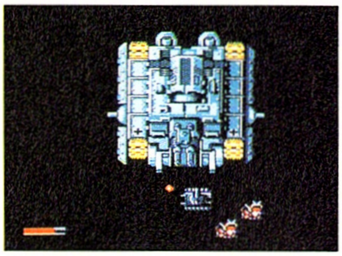
◀最初に出てくるボスキャラがこいつだ。7個の砲台をすべて破壊すれば爆発するぞ



▶陸から海から、敵の攻撃は激しくなるばかり。ラルフははたして生き残れるのか!?



◀突然飛来して機銃掃射をする敵戦闘機。こちらからは手も足もでないのが悲しいのだ



▶異常にデカいこいつは何だ!? こんな相手にはたして勝てるのだろうか!?



／ジャレコ／5月下旬発売／¥5500／AG

ELROND

伝説の騎士エルロンド



NEW SOFT STREET

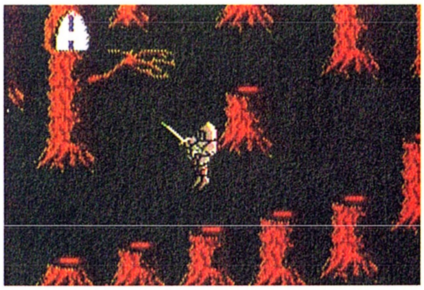
ジャローヌ地方にある小王国メルラドに住む7人の美しい姫君が、ある日『暗闇と恐怖の森』にある『ヒュドラ城』から来た魔法使いブラック・アニスにさらわれてしまった。

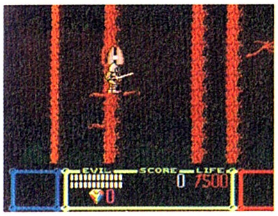
国中の若者の中で唯一人、魔法使いを恐れなかった青年エルロンドの冒険が今始まる。

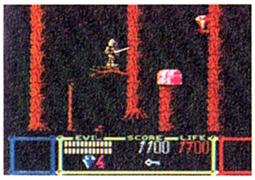
ファンタジックアクションRPG！

本場生まれの伝奇小説風ストーリー

7人の姫君をさらっていった悪の魔術師、ブラック・アニスの住む『ヒュドラ城』に行くためには、4つの大きなエリアを抜けなければならない。まず暗闇と恐怖の森を抜け、地下へと降りる。次に氷の洞窟、溶岩の洞窟、岩の洞窟を抜けると地上に上がることができる。そしてそこには『ヒュドラ城』があるはずなのだ。エルロンドは果たしてブラック・アニスを倒すことができるのか。それとも再び地上に姿を現すことがないままに消え去ってしまうのだろうか。メルラド王国とエルロンドの運命はキミタチの手にかかっているのだ！


▲ホ～ラ、何となく貴品が漂ったジャンプだろ。なにしろエルロンドはナイトだもんね


◀ゲームはこの『暗闇と恐怖の森』からスタートする。木の切り株に飛び乗りながら、いろんなアイテムを集めるのだ


◀大きな宝箱が置いてある。箱の色と同じ色の鍵を持っていないと開かないようになっているのだ。まず鍵を探すのさ

キャラクターアクションゲームの魅力とは何なのだろうか

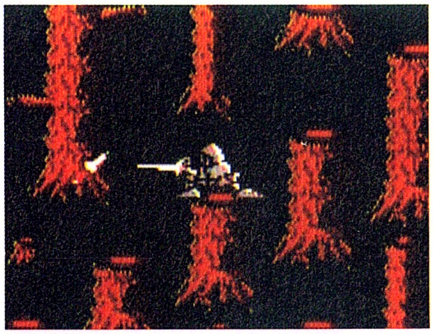
あきを感じさせないキャラクターの動き

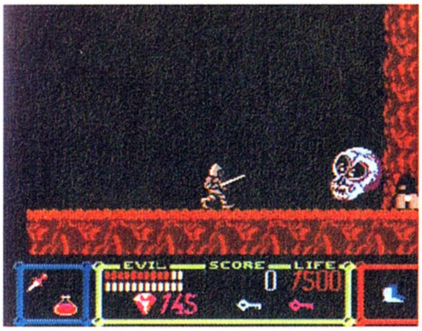
もともとこのゲームは、アメリカで開発され、商品化されたソフトを移植したものなのだ。そのせいかどうかわからないんだけど、エルロンドの動きがすごく面白くて、紳士的に両足を揃えたままジャンプしてしまったりするのだ。剣の突き方は完全にフェンシングだしね。もともと伝奇的なものが得意なお国がらのせいか、このゲームに一貫して流れているムードが全然押しつけがましくなく、無気味な感じを出すのに成功しているんだ。

複雑すぎる謎もないし、意地悪な設定もない。でも、簡単すぎるストーリーはちゃんとアクション部分の難しさでフォローしているからあきがこないよ。エルロンドの動きを見ているだけで、きっと楽しい気持ちになってしまうことは、このわたしが保障してしまうぞ。

指の痛みを忘れぬために

どーも最近コマンド形式のRPGばかりが注目されているんだけど、本来ファミコンでしか味わえなかったアクションタイプのゲームにも良いソフトはたくさんあるのだ。〝ファミコンはもうあきた〟な～んて言っている人はアクションゲームをやってみることをおすすめしちゃうな。きっと忘れていた何かを思い出すと思うよ。


▲この剣の突き方は完全にフェンシングだよね。なんだか華麗な美しさがあるから、しなやかに見えるんだ


▲これがエリア1のボスキャラだ。かなり固いやつなのだが、ナイフを持っていれば比較的楽に倒せるのだ


◀高いところから落ちたエルランド。こういう細かい凝り方がゲームを面白くするのだ


▶撃って撃って撃ちまくるこの快感。だからアクションゲームはやめられないんだよねー



/1M＋SRAM＋バッテリー・バックアップ付/ソフエル/7月下旬発売/¥5900(予)/SLG



THE MONEY GAME
ザ・マネーゲーム

NEW SOFT STREET

ドラクエ騒ぎがやや落ちつきを見せたと思ったら、今度はシミュレーションブームだぜい！　おっと、早合点しちゃいけねえ。シミュレーションゲームとはいえ、この『ザ・マネーゲーム』は戦争したりするんじゃなく、10億円もお金を貯めるってんだから驚きだい！

相場師の人生、売った買ったの一生だ！

目指すは億万長者！

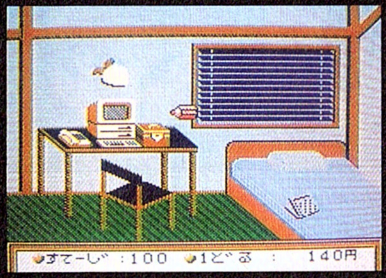
スタート時点でプレイヤーにあるのは、100万円とアパートだけ。あとは、相場師としてのカンと度胸でひたすら相場を張るだけだ。

でも、ただやみくもに株を買えばいいってものじゃない。円とドルの動き、その他のニュース、専門家の話しなどに気を配り、上がりそうな株をプレイヤー自身の力で見つけ出さなくてはならないのだ。てなこと言うとすんごく難しそうだけど、なーに、基本は「安く買って高く売る」ということだけなのだ。

会社の名前は違うものの、株を買うコツ（選び方・タイミング）などは現実とほとんど変わらないから、このゲームで株の買い方がよくわかる。株式シミュレーションゲームとしてただ楽しむだけでも充分面白いよ。

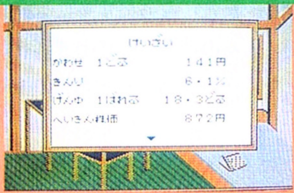
ゲームはアパート→テラスハウス→マンション→一戸建て→別荘付き、と住居をリハウスすることによってレベルアップし、それに伴った人生アイテムを得て、見事10億円ためれば豪邸が手に入るのだ！　キミは果たして成り上がることができるか!?

スタート

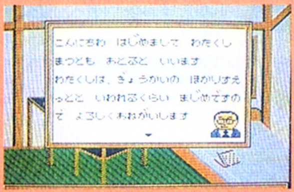


▲スタートはアパート暮らしから。お金は100万円を持っている。プレイヤーはまず、レベルを上げるために情報収集をしなければならないのだ。相場師としての人生が始まったのだった

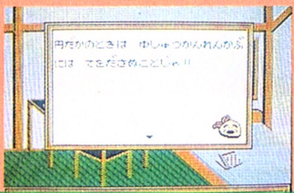
情報収集



◀新聞の経済面で現在の世界情勢をチェックできたりする。株価に大きく影響するんだ

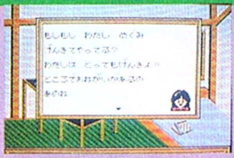


▶株の専門家に電話で相談してみよう。料金が高い人ほどいい情報をくれるんだよ

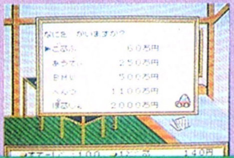


◀コンピューターを使って株神様にアドバイスを受けられたりしてしまうのだ

恋人をつくる



◀人生の同伴者を探すべく、ガールフレンドのめぐみちゃんに電話をしてみると…。何だろう、お願いって…？

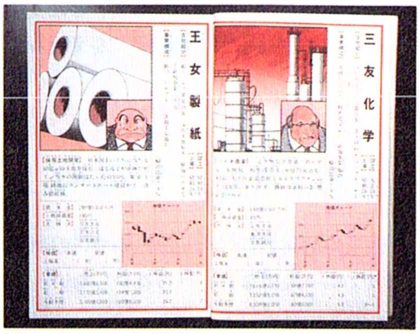


▶ひゃー！　めぐみちゃんをドライブに連れて行くために車を買わなくてはならないのだ。おんなは皆わがまま…

株を買う



◀ではそろそろ株を買うぞ！株一覧の60銘柄の中から、株価が上がりそうな銘柄一つを選ぶのだ！



▲取説といっしょにこーいう企業紹介がついてくるのだ。これをよーく読むと、各企業の特徴、業績などが詳しくわかるようになっているのだ。また、ゲーム中出てくる難解な情報に対するヒントも出ているぞ

第一目標達成!!



▲順調にもうかると、第一目標であるテラスハウスにお引っ越し。次はマンションを目指すのだ！

誰でも大金持ちになりたいものだけど…

「人生楽ありゃ苦もあーるさー」という歌があるけど、現代は金さえありゃなーんでも可能らしい。100万円持って小さなアパートに住んでるただの若者を億万長者にしてしまおうってんだからね。つまり、主人公は有名人でもヒーローでもなく本当に"タダのひと"っていうことなんだ。僕らはゲームするとき大なり小なり「本当にこういうヒーローになれたら面白いなぁ〜」と思ってるものだけど、そのあこがれを"お金"という一点に絞ったところが少々どぎついんではないだろーか…。



1M+1M 64SRAM+バッテリーバックアップ付き／コトブキシステム／6月上旬発売予定／¥5800



SANADA JYUYUUSHI

真田十勇士

信長、信玄、政宗と続々シミュレーションゲームが出てきている。そして、また１本、一味違ったゲームの登場だ！　シミュレーション＋ＲＰＧと豪華版のゲームなのだ。時は戦乱の世。徳川家康の野望を打ち砕くため、真田幸村と十勇士が命をかけた旅に出る。



真田幸村
◀父、昌幸の命を受け、家康を倒すため旅にでる。十勇士たちをうまくつかいながら、少しでも早く家康を倒そう！

一人で旅に出る幸村には、家来が必要だ！

家来は己で見つけるべし！

家康の野望を打ち砕くための幸村の長い旅、とうてい一人でなしとげられやしない。そこで、旅を続けている途中で、幸村の家来になるものたちを探しださなければならない。家来を見つける、また・家来にするには少々オツムが必要。人々のいうことに必ず耳をかたむけることだ。十勇士は、必ず幸村の役に立つはずだ。

この者たちが、幸村を助ける十勇士でござる！

猿飛佐助



▲戦闘での物資の調達が得意。十勇士のリーダー格

望月六郎



▲爆弾使いの名人。佐助と同じ甲賀忍者だ

三好伊三



▲ドジが多いが、十勇士きっての力持ちなのだ

海野六郎



▲頭はいいがロベタ。物を探したりするのが得意

穴山小助



▲槍を持たせりゃ日本一。米や武器の値段を調べさせるとよい

由利鎌之助



▲家来になりそうな奴を探してくる

霧隠才蔵



▲謎にかかわる情報を町から聞いてきたりする、伊賀の忍者

筧十蔵



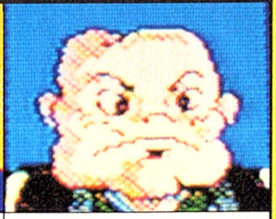
▲百発百中の鉄砲の名手。敵の変装を見破るのもうまい

根津甚八



▲海の上ではすご～く強い。舟を操る達人なのだ

三好清海

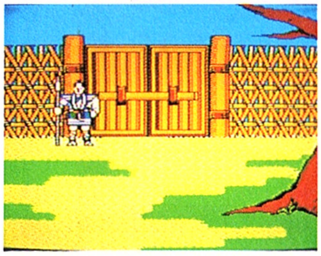


▲いざというとき、たよりになる奴。鍵を開けるのがうまい

幸村と十勇士の旅は、いつ終るのであろうか？

父、昌幸の命とは…

幸村は上田城を出発するとき、父の昌幸から旅の注意を聞く。そこから幸村の旅が始まるのだが、なにしろ難関が続出。それらの難関を突破するには、十勇士の力が必要だ。いくつもの謎を解き、戦わなければならない。

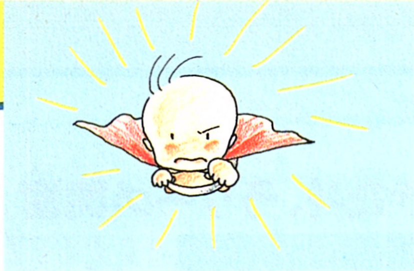


◀打倒家康の目的を阻むかのように見える関所。なかなか通れないから爆破でもしちゃおうか



◀情報収集も大切だけど、兵糧や小判はもっと大切。家来の数や忠誠度は、お金である兵糧がものをいう。決して誠意やまごころなんて通用しない

それには、情報を集め、お金をうまく使わなければなりませぬぞ！

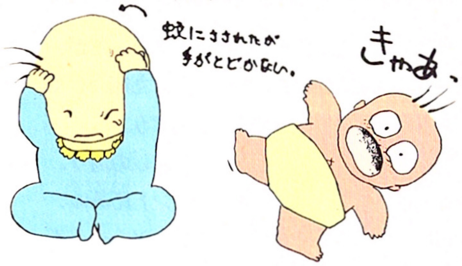


(両面)／コナミ／4月22日発売／¥3300



バイオミラクル
ぼくってウパ

ついにアクションゲームの主人公が赤ン坊になってしまったっ！ 魔法のガラガラで敵をフワフワ浮かべつつ、ハイハイでひたすら進むその姿は「カワイー」とか「オモシロー イ」という感じよりも、なんだかけなげでもの悲しいのであった…。



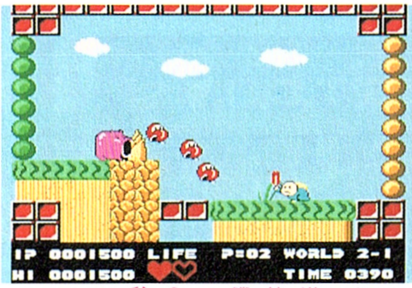
ウパは魔物ザイーを倒すため旅立った…

ウパはどーして旅立たなくてはならないのか？

昔々、ルアクーヨ王国に王子様が生まれました。王子様の名前は勇者ウパラートにちなんで〝ウパ〟と名付けられました。ウパが生まれて約1ヶ月後のある日のこと、ウパは1個のつぼを割ってしまったのです。そこには勇者ウパラートがとじこめた魔物〝ザイー〟がとじこめられていたのですが、外に出たザイーは人々の夢を次々と盗んでしまったのでした。赤ちゃんの純真な心に手を出せなかったザイーは赤ちゃんをさらって行きました。1人だけ助かったウパが悲しみにくれていると、妖精が現われガラ＝スウェードという武器をくれたのです。無気力になった大人たちの夢を取り戻すため、ザイーにさらわれた赤ちゃんたちを助け出すため、ウパは魔物ザイー打倒を胸に誓い、かんぜんと旅立ったのでした。



▲狭い通路をハイハイで進むウパ。ガラ＝スウォードで行く手を狙む敵をふくらませてしまうのだ。このケーキのステージでは障害物はブロックだけなのだ。



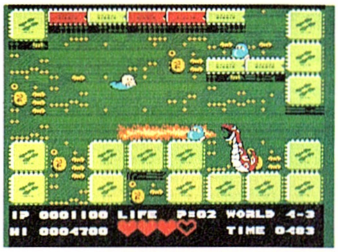
▲ふくらませた敵に乗れば、左の高い所にも行けるようになっている。敵が破裂してしまう前に飛び乗るんだ



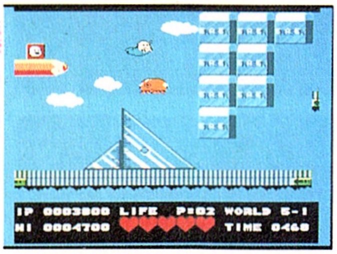
▲氷の世界は危険がいっぱい！ 落ちないように落ち着いて進もう!!

ウパの武器はガラガラ

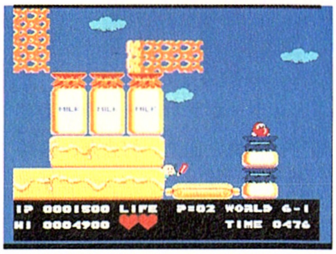
ウパの武器は妖精からもらったガラ＝スウォードだ。敵に向けてふると、敵はふくらんでフワフワと浮かんでしまうのだ。時間がたつとはじけて真下に落ちるんだけど、ふくらませた敵に頭つきをすると敵に当たってダメージを与えることもできるし、ふくらませた敵に飛び乗って、高い所など通常行けない所に行くこともできるのだ。ふくらませた敵をどのように上手く利用するかがゲームクリアのコツなのだよ。



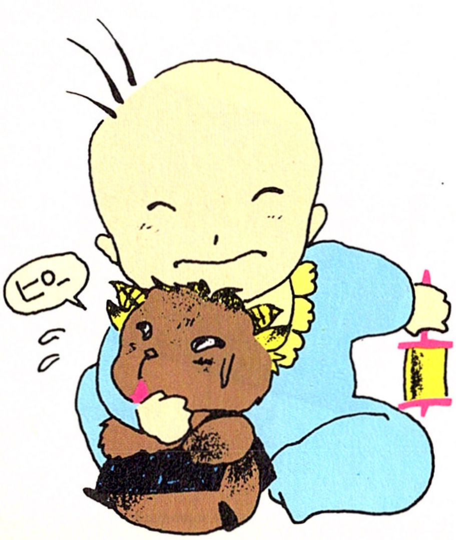
◀火を吐く巨大なドラゴン。炎をさけて上手に進むようにしよう



▶空中を漂う巨大なクラゲに接触しないように充分注意しなければならないのだ



◀巨大なミルクやヨーグルトのビンが、ほのぼのしていてかわいいのだ！





3Dホットラリー

■任天堂　■4月14日発売
■¥3500　■ディスク(青・両面)

ますます盛り上がってきたぞ、ラリーの興奮

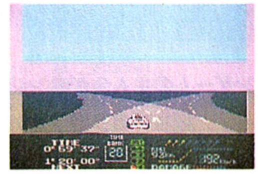
さて、人気高まる3Dホットラリーだが、レース中の画面をまじえ、またまた紹介してしまおう。



ご存じの通り、イベント応募は、スポーツカー、4WD車、バギーの3車種それぞれについて行なわれる。開催期間は4月14日～5月31日まで。別にあせることはないが、練習期間が長いにこしたことはない。レースゲームファンよ、お忘れなく。3Dスコープなしでも遊べるからね。



◀自分のエントリーするクルマを選ぶ。左からスポーツカー、4WD、バギーの順だ。コースによって使い分ける作戦が必要だよ



◀ハイ、3Dのモードです。経験上、3Dでプレイするとタイムが落ちるような気がするのだが、あの迫力は忘れられません



◀タイトルは、3Dホットラリーだけど、スコープを持ってなくても遊べる。こちら、ノーマルモードの画面。お楽しみに

ハリキリスタジアム 究極の野球狂

■タイトー　■6月上旬発売
■¥5500　■カセット

ありとあらゆる野球の醍醐味が！ 超娯楽大作!!

究極の～、というタイトルがついている。じゃ、どこが究極なのか。最新の情報をお届けしましょう。

まずゲームのシステムから。遊び方は、VSコンピュータの1P、VS2P、それとホームラン競争の3つだ。で、このゲームの特徴はバッテリーバックアップとパスワードの併用ができるところだ。



◀対コンピューターの投手を操作するときは、センターからのヴィジュアルを使用



◀で、打者側の操作、あるいは2Pのときは、バックネットからの視点でプレイする

つまり各プレイヤーが好きなチームを育てる。(勝つと野手は投力、走力、打力が、投手はスピード、変化率、スタミナがアップするのだ）それをバッテリーバックアップでセーブするわけ。そして、友だちとプレイするときはそのデータをパスワードとして入力。これでめでたく「自分のチーム同志の対決」ができるのだ。



◀この13チームの中から、君が育てるチームを決める。「I」はアイドルたちがつくったチームだ



◀勝つたびに自軍選手を強化できる。まず初戦を飾り、6ポイントを振り分けてみた

それだけではない。

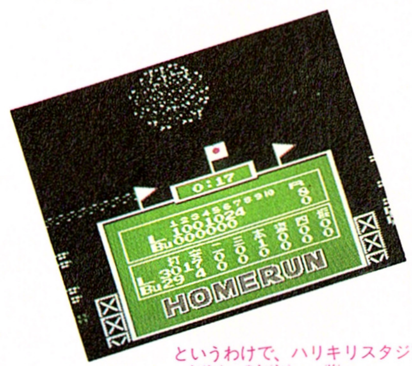
4段階の選択ができる走者のリード。フェンス際でBボタンを押せば、ジャンピングキャッチもできる外野プレイ。あ、そうそう、選手の守備は手動と自動の選択も可能なので初心者でも安心、なんて設定もあったりする。

選手交替時のリリーフカーやアナウンサーと解説者の駆け合い。投手のスタミナが一目でわかる投球数の表示なんか、あーなればイイな！　と思ってたことの、ほとんどすべてがここ集合である。



▲黄色いマークは、連投の投手。青いマークは休養十分な投手を示している。あと、野手の場合、不調と、絶好調の区別なんかもあるんだぞ。

投手の後ろからのアングルと、打者の後ろからのアングルを使い分けての迫真のベースボール。そのほかにも工夫・工夫の連続で、「究極」の名にふさわしきニューフェイスだ。



というわけで、ハリキリスタジアム究極の野球狂のお話でした!!

ぎゃんぶらあ
自己中心派

■アスミック ■発売日未定
■価格未定 ■カセット



※画面はパソコン版です

▲PC88版「ぎゃんぶらあ自己中心派」のタイトル画面。ファミコン版はどんなゲームになって登場するのだろう

12人の自己中心派雀士、君は誰と勝負する!?

パソコン版の麻雀ゲーム「ぎゃんぶらあ自己中心派」がファミコンに移植されることになった。

ぎゃんぶらあ自己中心派といえば、片山まさゆき氏のコミックに原作をとり、12人の個性的(自己中心派)雀士たちがその場の状況、条件によって様々な技を駆使しながら戦いを繰り広げるユニークな麻雀ゲームとして人気を集めているんだけど、ファミコン版が具体的にどんなゲームになるかはまだ未定とのこと。ただし、ファミコン版の開発もパソコン版と同様、ゲームアーツが担当するってことだし、パソコン版をなるべく忠実に移植する予定ということだからパソコン版のイメージを壊すことはなさそう。

ファミコン麻雀ゲームファンとしては、ユニークで新しいタイプの麻雀ゲームの完成を期待したいね。



▶自己中心派雀士12人。この中から3人を指定してゲームを始めるのだ。誰を選んでも一くせあるぞ

ホトトギス
不如帰

■アイレム ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

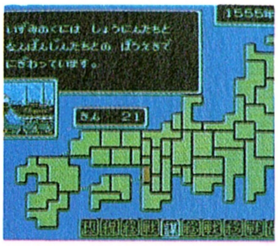
人気集中の戦国シミュレーションに、また新たなラインナップが加わる。

『不如帰』。あの有名な比喩「泣かぬなら〇〇〇〇〇ホトトギス」から転じたタイトルだ。戦国武将の夢と野望が、現代によみがえったってわけ。

買わないと殺されないけどホトトギス

ゲームシステムは、極めて本格的。本当の歴史を肌で感じさせる、が開発コンセプトとか。それでいて、親しみやすくわかりやすいようにアニメシーンもふんだんに用意されてるのもウレシイね。

今や、思考型ゲームの代表選手、戦国シミュレーションウォーがまた熱くなるぜ。



◀これが不如帰のなかでの日本全図。1555年での状勢だ。各国ごとに特徴があるんだ。コマンドも漢字だよ

JOY & MIKEの
[ファミコン地獄耳] ひと足お先の夏休みソフト大予想!?

そーろそろドラクエIIIハリケーンもおとろえつつある今日このごろ、次なる目玉ソフトはじゃ、夏休みあたりに登場しそうである! と、勝手に決め込んでちょいと早目の夏期情報を探ってみたりするぞ。

そのひねくれたもの言いは、さてはあんまりパッとしたネタじゃないんじゃない? 心配だなぁ、ボク。

だまらっしゃい! まず夏休み映画の決定版"アキラ"のゲーム化は、2転3転してタイトーからファミコンソフトとして登場とのウワサあり。どんな仕上りになるのか期待しよう。

おっとォ、バンダイ、セガと来てこんどはタイトーね。ホントかな? あとさ、スーパーマリオ3、2メガロムでどんな内容になるの?

う~む、これまた夏休みをひっかきまわしそうなビッグタイトルではある。おそらく、アクションゲームにアドベンチャー色をミックスした、面クリゲームになるだろうな。ドラバスにドキドキパニックをプラスしたようなゲームではないかと、わたしは予想しておる。

なるほっど、あたりさわりのない情報だけど、ま、いーか。あとさ、ドラクエIIIの発売後、6、7ヵ月後にRPGのビッグタイトルが各社から発表されるという噂ね。

おーそれそれ、"女神転生2""ウルティマ2"てなところが噂にのぼっとるのね。あと"ワルキューレ"の続編なんてのも期待したいところだが……。ないか?

まっ、とにかく業界もドラクエIIIのほとぼりもさめるころなんで、力作をガンガン出して来そうってことね。タイクツしないですみそうな、夏休み! だといいね。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

4月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月5日	C	独眼竜政宗	ナムコ	¥5500
4月8日	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
4月8日	C	双截龍	テクノスジャパン	¥5800
4月8日	C	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	¥5500
4月14日	D	ファミコングランプリ2 3Dホットラリー	任天堂	¥3500
4月15日	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	¥3300
4月16日	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
4月22日	D	バイオミラクル ぼくってウパ	コナミ	¥3300
4月22日	D	風雲少林拳・暗黒魔王	ジャレコ	¥3200
4月27日	D	ファミコン探偵倶楽部(前編)	任天堂	¥2600
4月28日	C	砂漠の狐	コトブキシステム	¥5500
4月28日	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500
4月28日	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500

5·6月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月2日	D	ファイナルコマンド 赤い要塞	コナミ	¥3300
5月13日	C	ディープダンジョンIII	スクウェア	¥5900
5月13日	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
5月20日	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
5月27日	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
5月27日	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900
5月27日	C	ナムコクラシック	ナムコ	¥5900(予)
5月中旬	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
5月中旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	¥5900
5月下旬	C	将軍	ヘクト	¥5800
5月下旬	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
5月下旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	¥5300
5月下旬	C	1943	カプコン	¥5300
5月下旬	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
5月下旬	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	¥5800
5月	C	飛龍の拳2・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定
6月上旬	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月上旬	C	ハリキリスタジアム／究極の野球狂	タイトー	¥5500
6月上旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800
6月中旬	C	グレートタンク	SNK	未定
6月中旬	C	ビバ・ラスベガス	CBS/SONY GROUP	未定
6月下旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
6月	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
6月	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
6月	C	ファミ戦	任天堂	未定
6月	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
6月	C	じゃりン子チエ	コナミ	未定
6月	C	カケフ君のジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	未定
6月	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
6月	C	プロサッカー ワールドリーグ(仮称)	データイースト	未定
6月	C	ベストナインプロ野球スペシャル	アスキー	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	書きかえ中	極楽遊戯	4月8日	グーニーズ	5月24日	覇悪怒組
書きかえ中	ナゾラースペシャル	書きかえ中	ウルトラマンII	4月15日	ナゾラーランド第3号	5月24日	ワードナの森
書きかえ中	エキサイティングベースボール	3月11日	ツインビー	4月15日	レプリカート	6月14日	仮面ライダーBLACK
書きかえ中	ＳＤガンダムワールド	3月25日	ガンスモーク	4月15日	エキサイティングサッカー	6月	亜空戦記ライジン
書きかえ中	エアフット	3月25日	ファイアーバム	4月28日	ヌーイーゼン	6月	ムーンボールマジック
書きかえ中	サンタクロースの宝箱	4月1日	ドルイド	4月28日	３Ｄホットラリー		
書きかえ中	アイスホッケー	4月8日	ドンキーコング	4月28日	アスピック		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

7月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
7月上旬	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
7月下旬	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
7月下旬	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
7月下旬	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900(予)
7月下旬	C	明治維新	ユース	未定
7月	C	名人戦	SNK	未定
7月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	CBS/SONY GROUP	未定
7月	C	エッガーランドII	ハル研究所	未定
7月	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月	C	孔雀王(仮称)	ポニーキャニオン	未定
7月	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
7月	C	THE 8 EYE'S	セタ	未定
8月上旬	D	キック&ラン	タイトー	未定
8月	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月	C	霊幻道士(仮称)	ポニーキャニオン	未定
9月	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	未定
10月	C	軍人将棋(仮称)	ソフエル	未定
11月	C	怨霊村(仮称)	ソフエル	未定
12月	C	スターダスト(仮称)	ソフエル	未定
	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	水戸黄門2	サン電子	未定
	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	忍者竜剣伝	テクモ	未定
	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ビンビン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	殺意の階層II(仮称)	ハル研究所	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	不如帰	アイレム	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	闘将!! 拉麵男	シンセイ・バンダイ	¥5800
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ	SVI	未定
	D	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	亀の恩返し・浦島伝説	ハドソン	未定
	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	電撃ビックバン！	ビック東海	未定
	C	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月8日	遊遊人生	ハドソン	¥4500
4月下旬	ワールドスタジアム	ナムコ	¥4900
5月20日	戦国麻雀	ハドソン	¥4500(予)
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月中旬	パワーリーグ(仮)	ハドソン	未定
7月中旬	エイリアンクラッシュ(仮)	ハドソン	未定
7月	ワタル(仮)	ハドソン	未定
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
9月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
未定	密林伝説(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月2日	星をさがして	セガ	¥5500
4月22日	ソロモンの鍵	サリオ	¥5000
4月24日	キャプテンシルバー	セガ	¥5500(予)
5月	剣聖伝	セガ	¥5500(予)
5月	スーパーレーシング	セガ	¥5500(予)
5月	天才バカボン	セガ	¥5500(予)
5月	栄光への道	セガ	¥5500(予)
6月	SHINOBI	セガ	¥5500(予)
6月下旬	サンダブレード	セガ	¥5500(予)
6月下旬	高校野球(仮)	セガ	¥5500(予)
夏	イース	セガ	未定
夏	孔雀王	セガ	未定
夏	R-TYPE	セガ	未定

超新作情報コーナー!! ㊙編集部メモ

●ユースから発売が予定されている「坂本龍馬」のタイトルは「明治維新」に決定。AVGとSLGが2部構成で楽しめるゲームだぞ。

●米国の人気TV番組「ナイトライダー」がパック・イン・ビデオより発売される。3Dタイプのドライブ&シューティングゲームになりそうだ。

●任天堂がウォーシミュレーションゲームを発表しました。その名も、ズバリ！「ファミ戦」です。現代戦をテーマにした戦術〜作戦級のゲームだそうです。

●サン電子から、人気ゲームのパート2がたて続けに登場。「水戸黄門2」と「ファンタジーゾーン2」です。

●SNKから、アーケード版でもあった人気将棋ゲーム、「名人戦」が発売されます。豊富な詰将棋モードが魅力。

●ホット・ビィでは、「武田信玄2」を企画中。もしかして湖衣姫も出てくるほどのストーリー重視の方向とか。さらにアメリカ版を日本に逆輸入した「ザ・ブラックバス2」も商品化されます。

●ジャレコから発表された「西遊記ワールド」は孫悟空が主人公のアクションRPGになります。

●東映動画で北斗の拳シリーズの第3作を企画検討中とのこと。今までのアクション路線とは一味違う内容になりそう。

●コナミのファイナルコマンドはNES版ジャッカルのFCバージョンです。

CALENDAR 4/1~4/15

4月	
1(金)	ファミコン必勝本Vol.8発売
2(土)	
3(日)	
4(月)	
5(火)	独眼竜政宗(ナムコ)発売
6(水)	
7(木)	
8(金)	彷魔が刻(東宝)発売 双截龍(テクノスジャパン)発売 燃えろ!!プロテニス(ジャレコ)発売
9(土)	
10(日)	
11(月)	
12(火)	
13(水)	
14(木)	3Dホットラリー(任天堂)発売
15(金)	ファミコン必勝本Vol.9発売 仮面ライダーBLACK(バンダイ)発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

「独眼竜政宗」の発売日と同じ日、4月5日にFS「独眼竜政宗」も発売される。そして、4月8日に発売される「燃えろ!プロテニス」「彷魔が刻」それから「双截龍」。それぞれ甲乙つけがたいぐらいの注目ソフトだ。14日発売の「ファミコングランプリ2 3Dホットラリー」も、捨てがたいぞ。



今回、ドラクエIIIを抜いてNo.1になったキャプテン翼の特集。そして、シミュレーションゲームQ&AやディープダンジョンIIIの特集もバッチリ。ドラクエ情報も重くて持てないほど載ってるぞ!それから、ファミコン探偵倶楽部や1943などの新作注目ソフトがいっぱいの、次号の発売日は、

4/15 金曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

RPGにおされてパッとしなかったアクション・ゲームだけど、春から夏にかけては期待できるソフトが出揃った。「双截龍」「メタファイト」UPLの「忍者くん」などが注目株。とどめはヒゲのおっさんの3作目。 (井)

ドラクエIIIをクリアして1ヵ月以上たつのに次に遊べる新作がない。ファミスタやウィザでお茶をにごしている毎日。最近はやりのSLGでも始めようかな。 (ハルク)

マイクタイソンの試合を見てきさ。(自慢!)あのタッブスの足がもつれ、ほとんど「パンチアウト!!」の世界だったと思う。でも彼にはABボタンがないから立てなかったのねえ。みんなカラダには気をつけよう。 (ヒラ坊)

「フルメタル・ジャケット」を見ました。私の実家(横須賀)の方ではロードショー初日から豪華2本立て。私の「得しちゃった」の一言に、「子供料金で入ったの?」と言ったのはウチの母です。 (マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.8 4月15日号

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ イデア 北園政司 辻猛 響あきら 藤森英明 伊沢貴志 ベニー松山 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 遊デザイン室 バグ・チェッカーズ 保坂靖一 PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

昭和63年4月15日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話 (編集部)03-239-0237 (営業部)東京03-234-4621 大阪06-204-1966 名古屋052-201-4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27803-4/15
Printed in Japan


任天堂 ファミリーコンピュータ™
赤影参上
スーパー忍者アクションゲーム
岩谷村
こんな山奥の村にも金目教は、確実に広まっている。
大ワシ
大空より音も無く飛来し、死をもたらす恐怖の大王。
金目像
これが謎の金目教の本尊!「金目像」だ!!
幻魔城
豊富な場面数とスピーディーな場面展開!!
オロチ
牙を剥き、襲いかかる凶悪な大蛇!
炎が渦巻き、手裏剣がとびかう!「青影」が翔び、「白影」が走り、「赤影」が斬る!
次々とおそいかかる刺客達の幻術、妖術、西洋魔術を打ち破り、
幻の巻物に秘められた謎の城「幻魔城」の謎をあばけ!
そして、そのカラクリと幻と妖の奥に、金目教の教祖「幻妖斎」が君を待っている!!
ガマ
ガマ法師のあやつる強大なガマが赤影を襲う!!
レーザールーム
幻術や妖術、そして数々のカラクリが君を待つ!!
仮面の忍者 赤影
東映動画より5月20日発売 希望小売価格5,300円 1メガROM使用
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区5-17-11白鳳ビル ©光プロ・NTV・東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミリーコンピュータ用カセット
GREAT TANK
グレートタンク
戦慄の新登場
6月中旬発売予定
驚異のスーパーグラフィック
目を見張る戦闘の数々
1944年ノルマンディー
史上最強の作戦が始動する
ヨーロッパ戦線終結間近。
ノルマンディーに先行上陸した
果敢な戦士グレートタンク。
戦うためのファミコンゲーム
ファイティングゴルフ
FIGHTING GOLF
希望小売価格 5,500円
好評発売中
OUT 2 190Y PAR 3
WIND 3M
TOTAL EVEN
TEE GROUND
CLUB 1I
8.4Y
切り返し画面の大迫力!
ナッソーゲームで熱くなる!
4人プレイ可能
キャラのガッツポーズやVサイン
練習モードで打ちっぱなし
豪快なショットでグングン飛んで行くボール…。一瞬、画面が切り変わりボールがフェアウェイめがけて飛び込んでくる。
まるでテレビのゴルフ中継のような臨場感が楽しめる。
ファイティングゴルフだけの迫力ショット!!
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
©1988 SNK ELECTRONICS CORP.
SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-24号 TEL.06-338-7007 FAX(06)338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433 FAX(03)865-9437
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
<ご注意>違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。

PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



シュワルツェネッガー
プレデター

人類最強の男VS超生命体の
サバイバル戦争がついに炸裂



「ターミネーター」「コマンドー」そして
「バトルランナー」と
大ヒットを飛ばし続ける鋼鉄の男、
アーノルド・シュワルツェネッガー。
彼の1987年のヒット作「プレデター」が
強力なアクションゲームになって、
ついに新登場!!

新発売

2メガROMカセット 商品番号PAC-PL 標準小売価格 ¥5,500



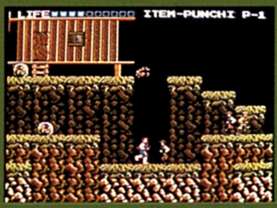
①迫力抜群の「ビッグモード」〈ファミコン初〉

64×64ドットの超デカキャラクターが、縦横無尽に動き回る興奮の戦闘シーン。



②緊迫感あふれる「アクションシーン」

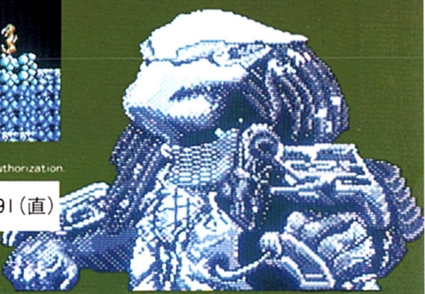
目的はプレデターの全滅。超難解なステージをテクニックと判断力で突破。



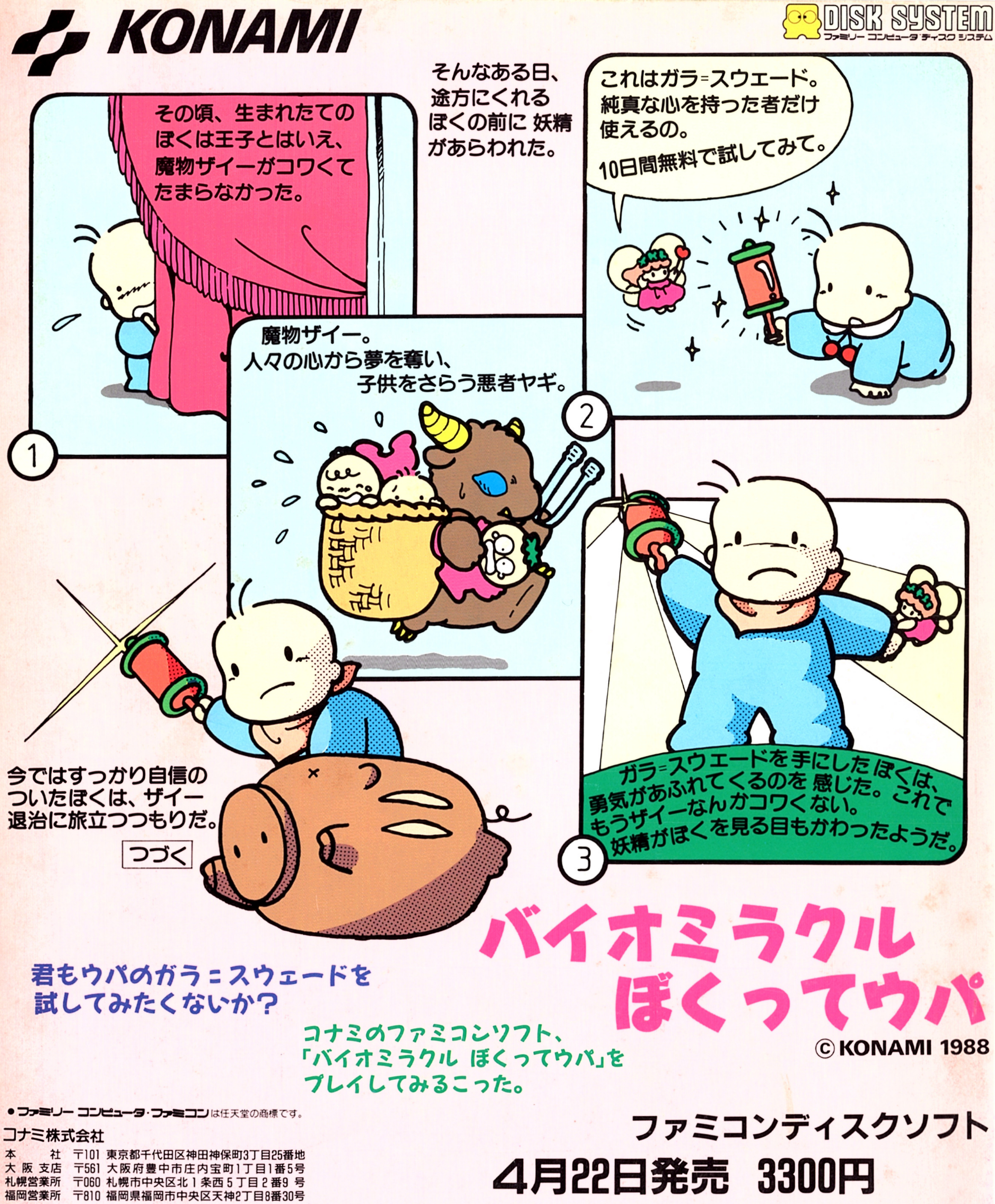


③リアルな画面の「スチールグラフィック」〈ファミコン初〉

実写のリアルさそのままのビジュアル。
まさに映画を観ている感覚。



株式会社 パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)



ファミコン必勝本
4月15日号
昭和63年4月15日発行
第3巻第8号（通巻45号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価 250円

雑誌 27803-4/15 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan